



ม่านประเพณี : อัตลักษณ์ และคุณค่าของอุปากรหลู่ สู่การตีความนิทานสร้างสรรค์แอนิเมชัน
เหลียงจู้ จิวชานตง



QIU YUE

ดุขฎีนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุขฎีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

มานประเพณี : อัตลักษณ์ และคุณค่าของอุปรากรหลู่ สู่การตีความนิทานสร้างสรรค์แอนิเมชั่น
เหลียงจู้ จิวชานตง



ดุขฎฐินิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
2567
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

The Butterfly Lovers: The Identity and Value of Shandong Lv Opera to interpret
the folk tale Liang Zhu's creative animation



QIU YUE

A DISSERTATION SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR DOCTOR DEGREE OF PHILOSOPHY

IN VISUAL ARTS AND DESIGN

FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS

BURAPHA UNIVERSITY

2024

COPYRIGHT OF BURAPHA UNIVERSITY

คณะกรรมการควบคุมคุณิพนธ์และคณะกรรมการสอบคุณิพนธ์ได้พิจารณาคุณิพนธ์
นิพนธ์ของ QIU YUE ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาคุณิ
บัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมคุณิพนธ์

คณะกรรมการสอบคุณิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ)

..... ประธาน

(ศาสตราจารย์ ดร.ฉิน อิง)

..... กรรมการ

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

.....

(ดร.ชูศักดิ์ สุวิมลเสถียร)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ)

..... กรรมการ

(ดร.ชูศักดิ์ สุวิมลเสถียร)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จันทนา คชประเสริฐ)

..... กรรมการภายนอก

มหาวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)

..... คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร. เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา อนุมัติให้รับคุณิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาคุณิบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัย
บูรพา

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.วิหวัธ แจ้งเอี่ยม)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

62810048: สาขาวิชา: ทัศนศิลป์และการออกแบบ; ปร.ด. (ทัศนศิลป์และการออกแบบ)

คำสำคัญ: นิทานพื้นบ้านจีน, อัตลักษณ์, การสร้างสรรค์แอนิเมชัน, จิวซานตง

QIU YUE : ม่านประเพณี : อัตลักษณ์ และคุณค่าของอุปรากรหลู่ สู่อารตีความนิทาน
สร้างสรรค์แอนิเมชันเหลียงจู้ จิวซานตง. (The Butterfly Lovers: The Identity and Value of
Shandong Lv Opera to interpret the folk tale Liang Zhu's creative animation)

คณะกรรมการควบคุมคุณภาพ: บุญชู บุญลิขิตศิริ, ชูศักดิ์ สุวิมลเสถียร ปี พ.ศ. 2567.

งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง “แอนิเมชันนิทานพื้นบ้านจีน : อัตลักษณ์
คุณค่า องค์ประกอบของนิทานพื้นบ้านจีนสู่การสร้างสรรคแอนิเมชันจิวซานตง “เหลียงจู้” มี
วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณค่าและองค์ประกอบของจิวซานตงในนิทานพื้นบ้าน จากนั้นทำการ
วิเคราะห์เอกลักษณ์ อุปนิสัยและภูมิหลังของตัวละครจิวซานตงเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์
แอนิเมชันเรื่อง “เหลียงจู้” จากการศึกษาพบว่าจิวซานตงมีประวัติศาสตร์ยาวนานและเป็นหนึ่งใน
แปดอุปรากรหลักของประเทศจีน จิวซานตงมีต้นกำเนิดมาจากวิถีชีวิตของชนชั้นแรงงานที่อยู่ในสังคม
ชั้นล่าง เป็นวิธีการสำคัญสำหรับผู้คนในการแสดงถึงความรู้สึกภายในและสะท้อนให้เห็นรสชาติของ
ชีวิตที่มีทั้งความสุข ความเศร้าและความยากลำบาก หนึ่งในละครจิวซานตงที่มีชื่อเสียงที่สุดคือเรื่องเหลี
ยงจู้หรือเรื่องราวความรักของเหลียงซานป้อและจู้อิงไถ ในยุคสารสนเทศปัจจุบัน สื่อเป็นสิ่งสำคัญใน
การถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของมนุษย์ ดังนั้น การผสมผสานจิวซานตงเข้ากับการสร้างแอนิเมชัน
เรื่อง “เหลียงจู้” จึงสามารถนำเสนออันเป็นเอกลักษณ์ของจิวซานตงในรูปแบบการนำเสนอแบบ
ใหม่ด้วยแอนิเมชัน เปลี่ยนการแสดงจิวบนเวทีแบบดั้งเดิมให้เป็นสื่อสมัยใหม่และน่าสนใจ ทำให้ผู้คน
เข้าถึงละครจิวซานตงได้มากขึ้น ก่อให้เกิดการอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมและสร้างความแปลกใหม่ให้กับ
เนื้อหาของแอนิเมชันจีน

62810048: MAJOR: VISUAL ARTS AND DESIGN; Ph.D. (VISUAL ARTS AND DESIGN)

KEYWORDS: Chinese folktales, Identity, Animation Creation, Shandong opera

QIU YUE : THE BUTTERFLY LOVERS: THE IDENTITY AND VALUE OF SHANDONG LV OPERA TO INTERPRET THE FOLK TALE LIANG ZHU'S CREATIVE ANIMATION. ADVISORY COMMITTEE: BUNCHOO BUNLIKHITSIRI, Ph.D. CHUSAK SUVIMOLSTIEN, Ph.D. 2024.

This research is part of research on “Animation of Chinese Folktales : Identity, Values, Elements of Chinese Folktales to the Creation of Shandong Opera Animation “Liang Zhu” The purpose of this paper is to study the values and elements of Shandong Opera in folktales. Then perform an identity analysis, characteristics and backgrounds of Shandong Opera characters to be used as information in creating the animation “Liang Zhu”. Studies have shown that Shandong opera has a long history and is one of the eight major operas of China. Shandong opera originates from the lifestyle of the working class in the lower classes of society. It is an important way for people to express their inner feelings and reflect the taste of a happy life. sadness and hardship. One of the most famous Shandong operas is Liang Zhu, or the love story of Liang Sanbo and Zhu Yingtai. In today's information age, media is an important means of transmitting human cultural heritage. Therefore, combining Shandong Opera with the creation of the animation “Liang Zhu” can express the unique charm of Shandong Opera in a new presentation format with animation, Transform traditional stage opera into a modern and interesting medium, Make Shandong Opera more accessible to people and contributes to the preservation of traditional culture and creates novelty in the content of Chinese animation.

กิตติกรรมประกาศ

ดุขฉุฎนินพณ์รื่อง “ม่านประเพณี : อัถลัษณั และคณค่านองอุปปรกรหลู่ สู่การตีความนิทานสร้งสรรคแอนนิเมชันเหลียงจู จั้วซานตง” สำเร้งสมบຸรณตามเป้าหมายได้ด้วยดีเพราะความกรุณาช่วยเหลือและคำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งของผู้อั่วยศาสตราจารย์บุญชู บุญลิขิตศิริ อาจารย์ที่ปรึกษาดุขฉุฎนินพณ์ ตั้งแต่ชันตอนการเตรียมหัวข้อดุขฉุฎนินพณ์ แนวคิด การเขียน ไปจนถึงชันตอนในการดำเนินงานวิจัย และการจัดทำดุขฉุฎนินพณ์ ขอบพระคุณเป็นอย่างสูงสูงไว้ ณ โอกาสนั้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ชูศักดิ์ สุวิมลเสถียร อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ Chen Ying อาจารย์เสกสรรคั ตันยาภิรมย์ อาจารย์ภรดี พันธฎากกร อาจารย์ฎวษา เรืองชีวินตลอดจนคณาจารย์ทุกท่านของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพาที่ช่วยสั่งสอนให้ความรู้ ให้ความช่วยเหลือ และดูแลเอาใจใส่ด้านการเรียนการสอนมาโดยตลอด

ขอขอขอบคุณผู้แปลและทีมล่ามทุกคน ขอขอบคุณเพื่อนร่วมชันเรียนที่คอยดูแล ช่วยเหลือซึ่งกันและกันมาโดยตลอด ขอขอบคุณความช่วยเหลือและสนับสนุนของทุกคนที่ทำให้งานวิจัยของข้าพเจ้าดำเนินสำเร็จลุล่วงไปอย่างราบรื่น ขอขอบคุณกำลังใจจากทุกคน

ขอขอบพระคุณครอบครัวของข้าพเจ้าเป็นอย่างสูงที่ได้สนับสนุนและให้กำลังใจข้าพเจ้ามาโดยตลอด ทำให้ข้าพเจ้ามีความหนักแน่นที่จะต้องทำให้บรรลุเป้าหมายในการวิจัยและทำดุขฉุฎนินพณ์ฉบับนี้ให้สำเร็จไปได้ด้วยดี

คุณค่าและคณประโยชน์อันพึงจะมีจากงานวิทยานิพณ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ บຸพการี คณาจารย์ ผู้ประสิทธิประสาทวิชา และผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่านที่ได้อบรมสั่งสอนและให้ความรู้แก่ผู้วิจัยมาตลอด

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญภาพ.....	ฑ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของการวิจัย.....	1
คำถามการวิจัย.....	4
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	5
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	6
ขอบเขตการวิจัย.....	6
วิธีการวิจัย.....	6
ขั้นตอนการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....	9
จิวซานตง.....	9
1. ยุคหยางฉินทำนองจิวเซียง.....	9
2. ยุคฮว่าจงหยางฉิน (化妆扬琴) และการกำเนิดของจิวซานตง.....	11
ภาษาจิวซานตง : อັตลักษณ์ภาษาท้องถิ่นฉีหลู่.....	14

ความหมายแฝงของนิทานพื้นบ้าน	15
ประเภทของนิทานพื้นบ้าน	15
1. เรื่องเล่าและเทพนิยาย	15
2. ตำนาน	17
3. เรื่องราวในชีวิต	18
4. ผู้มีความสามารถ	19
แนะนำเรื่องเหลียงซานป้อและจู้อิงไถ	19
1. ความหมายแฝงของเรื่องราวเหลียงจู้	21
2. การสร้างการเล่าเรื่องแบบคลาสสิกในนวนิยายของเหลียงจู้	25
3. รูปแบบของอุปรากรเรื่องเหลียงจู้ในศิลปะการแสดงบนเวที	26
4. ภาพลักษณ์ของเหลียงจู้ในบริบทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์	27
ข้อดีของแอนิเมชันเป็นสื่อสำหรับแอนิเมชันนิทานพื้นบ้าน	29
1. ระดับรากหญ้า	29
2. อัตลักษณ์ของเวลาและสถานที่	29
3. กลุ่มเป้าหมายที่กว้างขวาง	30
ลักษณะทางวัฒนธรรมของแอนิเมชันเป็นสื่อกลางในการสร้างแอนิเมชันนิทานพื้นบ้าน	30
1. แอนิเมชัน	31
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	38
1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิวซานตง	38
2. เอกสารวิจัยทางประวัติศาสตร์จากคำบอกเล่า(ประวัติศาสตร์มุขปาฐะ) ของผู้สืบทอด เกี่ยวกับอุปรากรจีน	39
3. เอกสารเกี่ยวกับการศึกษาวิจัยจิวซานตง(จิวซานตง)	39
บทที่ 3 การศึกษาพัฒนาการของจิวซานตง	41
การวิเคราะห์กรณีศึกษา	41

1. หน้ากากเหลียนฝู.....	42
2. เครื่องแต่งกาย.....	42
3. เสียงประกอบ.....	42
4. ลำดับท่าทาง.....	43
การพัฒนาจิวซานตงหลังการก่อตั้งสาธารณรัฐ.....	46
1. ยุคการฟื้นคืนของจิวซานตง.....	48
การสำรวจนิทานพื้นบ้าน.....	58
1. การเล่าแบบปากต่อปาก.....	58
2. ความยาวนานของยุคสมัย.....	58
3. ใกล้เคียงกับชีวิต.....	59
4. ลักษณะทั่วไป.....	59
5. ประเภท.....	60
รูปแบบของลำนำนิทานพื้นบ้านเหลียงจู.....	61
1. รูปแบบศิลปะฉวี่อู่ของนิทานพื้นบ้านเหลียงจู.....	62
การสำรวจแอนิเมชันละครจิว.....	63
บทที่ 4 การออกแบบแอนิเมชันจิวซานตงเรื่องเหลียงจู.....	69
การวิเคราะห์ทรัพยากรทางวัฒนธรรมจิวซานตง.....	69
1. อัตลักษณ์ของอุปนิสัยและภูมิหลังของตัวละครในจิวซานตง : ลักษณะตัวละคร.....	69
2. ประเภทและลวดลายของเครื่องแต่งกายจิวซานตง : ลักษณะของเครื่องแต่งกาย.....	71
3. ประเภทและลักษณะของอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงจิวซานตง : ลักษณะอุปกรณ์.....	73
4. การแสดงออกและความหมายของสีสันทันในจิวซานตง : ลักษณะของสีสันทัน.....	74
การวิเคราะห์แอนิเมชันละครจิว.....	74
1. การสร้างแบบจำลองตัวละคร.....	77
2. การจัดแต่งรูปแบบการออกแบบฉาก.....	83

3. การแสดงบนเวที	86
การวิเคราะห์กระบวนการออกแบบแอนิเมชันตัวละครหลัก	88
1. การสร้างเครื่องแต่งกายของจิ้งจอกแดงที่เป็นอัตลักษณ์ของตัวละคร	88
2. การพัฒนาประสิทธิภาพภาพลักษณ์ตัวละครจิ้งจอกแดง	88
3. การวิเคราะห์กระบวนการออกแบบ	89
4. การวิเคราะห์แบบสอบถาม	90
การวิเคราะห์ภาษาศิลป์	101
1. การวิเคราะห์เครื่องแต่งกายของตัวละครและการออกแบบเครื่องแต่งกายแอนิเมชัน	101
2. การวิเคราะห์การออกแบบท่าทางของตัวละคร	111
3. การวิเคราะห์ฉากเวที	113
4. การวิเคราะห์ภาษามุกตลก	115
5. การวิเคราะห์สีสັນของตัวละคร	117
การวิเคราะห์จิตวิทยาผู้ชมกับการออกแบบแอนิเมชันบทบาทตัวละครจิ้งจอกแดง	120
ความสนุกสนานของเด็ก ความรู้สึกของวัยรุ่นและการดำรงชีวิตของผู้ใหญ่	120
การตอบสนองความต้องการทางจิตวิญญาณ	121
การวิเคราะห์คุณค่าแอปพลิเคชันแอนิเมชันจากเนื้อหาศิลปะจิ้งจอกแดง	122
1. การยกระดับความมีชีวิตชีวาและคุณค่าของศิลปะจิ้งจอกแดง	123
2. การส่งเสริมวัฒนธรรมจิ้งจอกแดงแบบดั้งเดิมสู่ภายนอก	123
3. การเปลี่ยนแปลงร่วมสมัยของการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมและเทคโนโลยี	123
4. การไล่ตามกระแสนิยม	124
บทที่ 5 การวิเคราะห์การออกแบบแอนิเมชันจิ้งจอกแดงเรื่องเหลียงจู้	126
ที่มาของแรงบันดาลใจในการออกแบบเรื่องเหลียงจู้	126
1. การสืบทอดและสร้างสรรค์แอนิเมชันเรื่องเหลียงจู้	126
2. การวิเคราะห์บทละครและการเลือกตอนเรื่องเหลียงจู้	127

การสร้างบทละครใหม่	127
1. บทสรุปของเรื่องราวและการเขียนสตอรี่บอร์ด	128
2. เนื้อเพลงคำสาบานที่เฉาเฉียว (Caoqiao Jiebai 草桥结拜)	129
การสร้างบทบาทตัวละครจากองค์ประกอบของจิ๋วซานตง	133
1. เครื่องแต่งกายของจิ๋วซานตง	133
2. องค์ประกอบท่าทางการแสดงในเรื่องเหลียงจู้	137
3. องค์ประกอบฉากในเรื่องเหลียงจู้	138
4. เทคนิคการใช้มุมกล้องในเรื่องเหลียงจู้	140
5. การเลือกใช้สีสนในเรื่องเหลียงจู้	141
การแสดงผลแอนิเมชันจิ๋วซานตงเรื่องเหลียงจู้	141
1. การสร้างบทบาทตัวละคร	141
2. การออกแบบเครื่องแต่งกาย	146
3. การออกแบบฉาก	150
4. การสร้างสรรค์แอนิเมชัน	152
5. การตัดต่อ	152
บทที่ 6 การสรุปและอภิปรายผลการวิจัย	154
สรุปผลการวิจัย	154
อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	155
1. อภิปรายผลการวิจัย	155
2. ข้อเสนอแนะ	157
บรรณานุกรม	159
ภาคผนวก	161
ภาคผนวก ก	162
ภาคผนวก ข	168

ภาคผนวก ค..... 171

ประวัติย่อของผู้วิจัย..... 174



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3-1 ตารางคณะละครท้องถิ่นที่เหลื้อยู่ในมณฑลซานตง	52
ตารางที่ 3-2 การพัฒนาคณะจิ๋วซานตงมีอาชีพในมณฑลซานตง.....	54
ตารางที่ 3-3 การพัฒนาคณะจิ๋วซานตงนอกมณฑลซานตง.....	56
ตารางที่ 3-4 ประเภทแอนิเมชันอุปรากรจีน	63
ตารางที่ 4-1 ภาพรวมของกระบวนการออกแบบ	89
ตารางที่ 4-2 Q1: เพศ.....	90
ตารางที่ 4-3 Q2: อายุ.....	91
ตารางที่ 4-4 Q3: ระดับการศึกษา.....	92
ตารางที่ 4-5 Q4: อาชีพ.....	93
ตารางที่ 4-6 Q5: สถานที่เกิด.....	94
ตารางที่ 4-7 Q6: สถานที่อยู่อาศัย.....	95
ตารางที่ 4-8 Q1: คุณชื่นชอบแอนิเมชันหรือภาพยนตร์มากแค่ไหน.....	96
ตารางที่ 4-9 Q2: คุณได้สัมผัสผลงานแอนิเมชันเรื่องแรกในช่วงเวลาใด.....	97
ตารางที่ 4-10 Q3: รูปแบบเนื้อหาประเภทใดที่คุณชื่นชอบ?	98
ตารางที่ 4-11 Q4: คุณเคยรับชมแอนิเมชันอุปรากรจีนมาก่อนหรือไม่?.....	99
ตารางที่ 4-12 Q5: เมื่อคุณรับชมผลงาน “เหลียงจู่” คุณจะให้ความสนใจในด้านใด.....	100
ตารางที่ 4-13 Q6: หลังจากรับชมผลงาน “เหลียงจู่” คุณมีความเห็นว่าเหมาะสมหรือไม่ที่จะส่งเสริมการสืบทอดและการพัฒนาของจิ๋วซานตงในรูปแบบของแอนิเมชัน.....	101
ตารางที่ 5-1	128
ตารางที่ 5-2 เนื้อเพลงคำสาบานที่เฝ้าเดี่ยว	129

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1-1 กรอบแนวความคิดการวิจัย.....	5
ภาพที่ 2-1 ศิลปินจิ๋วซานตงโบราณแสดงละครซานตง ฉินซู.....	12
ภาพที่ 2-2 ย้ายภูเขาเพื่อปลูกฝังความสามารถของลูกหลาน.....	17
ภาพที่ 2-3 เหลียงซานป้อและจู้อิงไถ.....	19
ภาพที่ 2-4 ตัวละครก๊วยเหมินต้นในอุปรากรจีน และ b. ใบหน้าของตัวละครเฟินหุจิงในเรื่อง Legend of Sealed Book”.....	32
ภาพที่ 2-5 ตัวหว่าหว่าเซิงในอุปรากรจีน และ b. ใบหน้าของตัวละครต้นเซิงในเรื่อง “Legend of Sealed Book”.....	32
ภาพที่ 2-6 หงเซิง รูปร่างของกวนกงในอุปรากร และ b. ใบหน้าของตัวละครหยวนกงในเรื่อง “Legend of Sealed Book”.....	33
ภาพที่ 2-7 เหล่าเซิงจากเรื่อง “Gentle Breeze Pavilion” และ b. ใบหน้าของตัวละครเหล่าฮั่นในเรื่อง “เฉียงเจินโถว”.....	34
ภาพที่ 2-8 รูปลักษณ์ของตัวละครตลก และ b. ใบหน้าของตัวละครอาจารย์ในเรื่อง “The Proud General”.....	35
ภาพที่ 2-9 รูปลักษณ์ของตัวข้าราชการละครตลก และ b. ใบหน้าของตัวละครผู้พิพากษาในเรื่อง “Legend of Sealed Book”.....	35
ภาพที่ 2-10 รูปลักษณ์ตัวละครซุนหงอคงใน “ไซอิ๋ว” ฉบับจากกวางหยู และ b. ใบหน้าของตัวละครซุนหงอคงในเรื่อง “Havoc in Heaven”.....	36
ภาพที่ 3-1 แผนผังการกระจายตัวของจิ๋วซานตง.....	47
ภาพที่ 3-2 เหตุการณ์สำคัญ “พีสะไห้หลี่คนที่สองแต่งงานใหม่”.....	50
ภาพที่ 3-3 The Proud General.....	65
ภาพที่ 3-4 Legend of Sealed Book.....	66
ภาพที่ 4-1 ตัวพระ ตัวนาง ตัวหน้าตายและตัวตลก.....	70

ภาพที่ 4-2 ชุดการแสดงงิ้วชานตง เครื่องแต่งกายทางการสีน้ำเงิน	72
ภาพที่ 4-3 ชุดการแสดงงิ้วชานตง เสื้อคลุมดอกไม้สีส้มและสีเหลือง	72
ภาพที่ 4-4 เครื่องดนตรีที่ใช้ในการแสดงงิ้วชานตงสีซิ่นหลัก	73
ภาพที่ 4-5 Havoc in Heaven.....	75
ภาพที่ 4-6 Monkey King Conquers the Demon.....	75
ภาพที่ 4-7 นางाप่วนทะเล	76
ภาพที่ 4-8 ตัวละคร “โฉ่ว (ตัวตลก)”	77
ภาพที่ 4-9 ผู้พิพากษา “ตำนานหนังสือสวรรค์ (Legend of Sealed Book)”	78
ภาพที่ 4-10 จิ้งจอกดำ “ตำนานหนังสือสวรรค์ (Legend of Sealed Book)”	78
ภาพที่ 4-11 ตัวละครจิ้ง (ตัวหน้าลาย).....	79
ภาพที่ 4-12 ตัวละครจางเฟยในเรื่อง “จางเฟยเสิ่นกวาง”	80
ภาพที่ 4-13 ตัวละครเจียง จวินในเรื่อง “The Proud General”	80
ภาพที่ 4-14 ตัวละครเซิง.....	81
ภาพที่ 4-15 ตัวละครหลี่จิ้งในเรื่อง “นางाप่วนทะเล”	81
ภาพที่ 4-16 ตัวละครเจ็กเซียนฮองเต้ในเรื่อง “The Monkey King”	82
ภาพที่ 4-17 Fisher Boy.....	84
ภาพที่ 4-18 Fisher Boy.....	84
ภาพที่ 4-19 นางพญางูขาว	85
ภาพที่ 4-20 จางเฟยเสิ่นกวาง.....	85
ภาพที่ 4-21 นางाप่วนทะเล	86
ภาพที่ 4-22 นางाप่วนทะเล	87
ภาพที่ 4-23 จางเฟยเสิ่นกวาง.....	87
ภาพที่ 4-24 อุปรากร “เฉาเฉียวร่วมสาบาน” จู้อิงไถ	103
ภาพที่ 4-25 อุปรากร “เฉาเฉียวร่วมสาบาน” เหลียงชานป้อ	104

ภาพที่ 4-26 อ่างอิงถึงองค์ประกอบเครื่องแต่งกายจากแอนิเมชันอุปรากรจีน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน”	105
ภาพที่ 4-27 เครื่องแต่งกายของจู้อิงไถใน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน”	106
ภาพที่ 4-28 เครื่องแต่งกายของเหลียงชานป้อใน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน”	107
ภาพที่ 4-29 เครื่องแต่งกายของหยินซินสาวรับใช้ของจู้อิงไถใน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน”	108
ภาพที่ 4-30 เครื่องแต่งกายของสี่จิวหนุ่มรับใช้ของเหลียงชานป้อใน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน”	109
ภาพที่ 4-31 फिल्मขาวเครื่องแต่งกายของตัวละครเหลียงจู้ใน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน”	110
ภาพที่ 4-32 ท่าทางของตัวละครเหลียงชานป้อใน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน”	112
ภาพที่ 4-33 ท่าทางของตัวละครจู้อิงไถใน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน”	112
ภาพที่ 4-34 ฉากศาลาเฉาเฉียว	115
ภาพที่ 4-35 ฉากบรรยากาศในเมือง	116
ภาพที่ 4-36 มุม Tracking shot	117
ภาพที่ 4-37 สีเส้นของเครื่องแต่งกาย	118
ภาพที่ 4-38 สีเส้นของตัวละคร 1	119
ภาพที่ 4-39 สีเส้นของตัวละคร 2	120
ภาพที่ 5-1 แผนผังโครงสร้างการเล่าเรื่องเหลียงจู้	127
ภาพที่ 5-2 มุมมองทั้งสามด้านของตัวละครจู้อิงไถ	134
ภาพที่ 5-3 มุมมองทั้งสามด้านของตัวละครเหลียงชานป้อ	135
ภาพที่ 5-4 มุมมองทั้งสามด้านของตัวละครสาวใช้	136
ภาพที่ 5-5 ท่าทางคุกเข่าของตัวละครในเรื่องเหลียงจู้	137
ภาพที่ 5-6 ฉากบรรยากาศ	138
ภาพที่ 5-7 ฉากบรรยากาศ 1	139
ภาพที่ 5-8 ฉากบรรยากาศ 2	139
ภาพที่ 5-9 ฉากบรรยากาศ 3	140

ภาพที่ 5-10 โครงร่างเหล็กขานป้อ	142
ภาพที่ 5-11 พื้นผิวเหล็กขานป้อ	142
ภาพที่ 5-12 โครงร่างจู้อิงไถ	143
ภาพที่ 5-13 พื้นผิวจู้อิงไถ	143
ภาพที่ 5-14 โครงร่างสาวใช้ชื่อจิว	144
ภาพที่ 5-15 พื้นผิวสาวใช้ชื่อจิว	144
ภาพที่ 5-16 โครงร่างสาวใช้อินชิน	145
ภาพที่ 5-17 พื้นผิวสาวใช้อินชิน	145
ภาพที่ 5-18 เหล็กขานป้อ	146
ภาพที่ 5-19 จู้อิงไถ	147
ภาพที่ 5-20 สาวใช้ชื่อจิว	147
ภาพที่ 5-21 สาวใช้อินชิน	148
ภาพที่ 5-22 ตัวละครทั้งหมด	149
ภาพที่ 5-23 โครงร่างฉากที่ 1	150
ภาพที่ 5-24 วัสดุฉากที่ 1	150
ภาพที่ 5-25 โครงร่างฉากที่ 2	151
ภาพที่ 5-26 วัสดุฉากที่ 2	151
ภาพที่ 5-27 ภาพหน้าจอของวิดีโอ	152
ภาพที่ 5-28 ขั้นตอนการตัดต่อ	152

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของการวิจัย

นิทานพื้นบ้านมณฑลชานตงมีต้นกำเนิดมาจากชนชั้นแรงงานที่อยู่ใต้วงศ์กลางซึ่งเป็นผู้นำในการสร้างตัวละครทางสังคมและมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมค่านิยมหลักของวัฒนธรรมทางสังคม เรื่องราวดังกล่าวเน้นความต้องการและความคิดภายในใจของประชาชน เป็นวิธีการสำคัญสำหรับผู้คนในการแสดงถึงความรู้สึกภายใน และสะท้อนให้เห็นรสชาติของชีวิต ทั้งความสุข ความเศร้า ความยากลำบาก ในทุกแง่มุมของผู้คนในระดับล่างสุดของชานตงอย่างแท้จริง ความยากลำบากและความสุขในชีวิต ความคาดหวังเพื่อชีวิตที่ดีขึ้นของพวกเขา วัฒนธรรมนิทานพื้นบ้านมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ และการพัฒนานี้นำเสนอความจริงและการเสริมแต่งอยู่เสมอ ความจริงแท้ของนิทานพื้นบ้านแสดงให้เห็นในข้อเท็จจริงที่ว่าเรื่องราวเหล่านี้มักบรรยายถึงบรรยากาศทางสังคมและแนวคิดค่านิยมหลักในขณะนั้น หน้าที่ของนิทานเหล่านี้คือทำให้ผู้คนรู้สึกถึงการได้รับการทดแทน แสดงถึงอัตลักษณ์ของยุคสมัยที่นิทานพื้นบ้านถือกำเนิดขึ้นมา การเสริมแต่งของนิทานพื้นบ้านปรากฏให้เห็นในการปฏิเสธและวิพากษ์วิจารณ์วัฒนธรรมค่านิยมหลักในช่วงระยะเวลาหนึ่ง สะท้อนถึงผู้คนชนชั้นล่างที่กล้าต่อต้านกับอำนาจและไล่ตามบุคลิกภาพทางจิตวิญญาณที่เปิดกว้าง กล้าหาญและมองโลกในแง่ดี เรื่องราวพื้นบ้านในยุคต่างๆ นำเสนอลักษณะทางสังคมที่แตกต่างกัน แม้ว่าผู้คนจะสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริงเพื่อปกปิดเรื่องราวของพวกเขา แต่สภาพแวดล้อมเสมือนจริงเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นจากประสบการณ์ชีวิตจริง ล้วนแสดงให้เห็นถึงการแสวงหาความงามของคนทั่วไป (Fengzhen & Yixuan, 2021)

หนึ่งในนั้นที่มีชื่อเสียงที่สุดคือเหลียงชานป้อและจู้อิงไถ (นิทานจีนเรื่องม่านประเพณี) ซึ่งเป็นหนึ่งในสี่นิทานพื้นบ้านที่สำคัญของจีน ร่วมกับเมิ่งเจียงหนี่ว๋ หนุ่มเหลียงวู้กับสาวทอผ้าและตำนานนางพญางูขาว เป็นที่รู้จักกันในนามสี่นิทานพื้นบ้านที่ยิ่งใหญ่ของประเทศจีนในสมัยโบราณ เหลียงจู้(นิทานจีนเรื่องม่านประเพณี) ได้กลายเป็นศิลปะการถ่ายทอดทางการเล่าเรื่องที่ทรงอิทธิพลที่สุดในประเทศจีน เนื่องจากการพรรณนาถึงชีวิตประจำวันของคนทั่วไปในสมัยราชวงศ์เว่ยและสมัยราชวงศ์จิ้นและและแสดงถึงอุดมการณ์และความคิดของราษฎรที่อยู่ชนชั้นล่างของราชวงศ์เว่ยและราชวงศ์จิ้น ตำนานเล่าขานของเหลียงจู้ถูกเผยแพร่อย่างกว้างขวางในหมู่ประชาชน และมีผู้คนในประวัติศาสตร์จริงๆ เรื่องราวระหว่างพวกเขาเป็นเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ อีกทั้งสถานที่กำเนิด

เรื่องราวของพวกเขาอยู่ในเมืองที่เป็นบ้านเกิดของงจื่อ ในปี ค.ศ. 2003 พบหลุมฝังศพในห้องโถงบรรพบุรุษเหลียงจูในเมือง จี้หนิง ซึ่งไม่เพียงบันทึกขั้นตอนการก่อสร้างห้องโถงบรรพบุรุษเท่านั้น แต่ยังบันทึกเรื่องราวของเหลียงจูเอาไว้อีกด้วย ดังนั้นในปี ค.ศ. 2006 เมื่อตำนานของเหลียงจูถูกรวบรวมอยู่ในรายการมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ หลายเมืองเช่นจี้หนิง ในมณฑลซานตงและซังอวี่ในเมืองหางโจวจึงถูกจัดเป็นโบราณสถานเหลียงจู (Yue, 2023)

เหลียงซานป้อและจู้อิงไถเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ทางวรรณกรรมที่มีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งในโลก จนถึงปัจจุบัน วิธีการถ่ายทอดวัฒนธรรมตามตำนานของเหลียงจูได้เน้นไปที่งานประติมากรรม วรรณกรรม ภาพยนตร์ โทรทัศน์และอุปรากรของหอรัลเหลียงจูเป็นหลัก รูปแบบการพัฒนานี้ได้ขยายอิทธิพลของตำนานของเหลียงจูในอีกระดับหนึ่ง การปกป้องมรดกและการพัฒนาของวัฒนธรรมเหลียงจู แต่รูปแบบการพัฒนาของวัฒนธรรมเหลียงจู โดยพื้นฐานแล้วเป็นของการตีความเรื่องราวของเหลียงจู ด้วยเหตุนี้ ผู้ชมทางวัฒนธรรมจึงมีจำกัด รูปแบบผลิตภัณฑ์ค่อนข้างเรียบง่าย และไม่มีการสำรวจความเป็นไปได้เพิ่มเติมสำหรับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมของเหลียงจู

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา จิวซานตงได้ผ่านช่วงที่ประสบกับภาวะตกต่ำและได้เริ่มเป็นที่สนใจมากขึ้น มีการวิจัยเกี่ยวกับจิวซานตงมากขึ้นเรื่อย ๆ แต่ก็ยังมีเอกสารอ้างอิงด้านการสำรวจภาคสนามน้อยมากเกี่ยวกับจิวซานตงในโลกวิชาการ รวมถึงข้อมูลทางประวัติศาสตร์และหลักฐานที่มาทางประวัติศาสตร์ของจิวซานตง การอภิปรายเกี่ยวกับการสืบค้นกลับไปยังต้นกำเนิด สร้างมุมมองระยะใกล้ตามวัตถุประสงค์เกี่ยวกับระบบนิเวศที่สมจริงของจิวปักกิ่งและสร้างมาตรการรับมือสำหรับโอกาสในการอยู่รอดและแนวโน้มในการพัฒนาของจิวซานตง การศึกษาวิจัยเช่นนี้มีความสำคัญเชิงปฏิบัติมากกว่าสำหรับการสืบทอดและการพัฒนาของจิวซานตง ปัจจุบัน การวิจัยเชิงวิชาการเกี่ยวกับจิวซานตงยังขาดแคลนอยู่ มีการศึกษาวิจัยที่มีอยู่เพียงไม่กี่ชิ้นได้เน้นไปที่บางแง่มุมของจิวซานตง เช่น ภาษาและดนตรี เป็นต้น การศึกษาในเชิงลึกเกี่ยวกับระบบที่ครอบคลุมนั้นมีอยู่น้อยมาก ศิลปะในทุกรูปแบบ รวมทั้งจิวซานตงต่างประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ และทุกด้านต่างมีความสัมพันธ์และส่งเสริมซึ่งกันและกัน (Xuchao & Lingyun, 2007)

นอกจากองค์ประกอบของอุปรากรแล้ว นิทานพื้นบ้านยังเป็นส่วนสำคัญของการสร้างแอนิเมชันอุปรากรจีนอีกด้วย นิทานพื้นบ้านมีหลายประเภท แสดงถึงลักษณะเรื่องราวที่แตกต่างกันต่างจากประเทศอื่นๆ ประเทศจีนมีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 5,000 ปี ทำให้เรื่องราวพื้นบ้านของจีนมีความต่อเนื่องและสมบูรณ์ นิทานพื้นบ้าน เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมพื้นบ้าน โดยพื้นฐานแล้วแรงบันดาลใจเชิงสร้างสรรค์มาจากชีวิตจริง ดังนั้นเรื่องราวพื้นบ้านมักมีความสมจริง ซึ่งเป็นวิธีสำคัญในการบันทึกชีวิตประจำวันของผู้คน และแสดงให้เห็นสภาวะจิตใจทางสังคมและค่านิยมทางศีลธรรมของผู้คนในขณะนั้น (Yan, 2009)

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาการพัฒนาแอนิเมชันจีนเกือบจะหยุดนิ่งภายใต้อิทธิพลของแอนิเมชันสไตล์ยุโรปญี่ปุ่นและเกาหลี แอนิเมชันจีนดูเหมือนจะสูญเสียทิศทางในแง่ของแนวคิดและวิธีการเชิงสร้างสรรค์ทำให้องค์ประกอบจากต่างประเทศค่อยๆ กลายเป็นกระแสหลักขาดความเป็นมรดกทางวัฒนธรรมและศิลปะท้องถิ่นอย่างมาก อุปสรรคจิวปักกิงมีประวัติศาสตร์อันยาวนานและรูปแบบที่หลากหลายซึ่งสามารถเป็นทรัพยากรที่หลากหลายสำหรับการสร้างแอนิเมชัน วิธีการใช้อองค์ประกอบของจิวปักกิงแบบดั้งเดิมเพื่อการสร้างแอนิเมชันในบริบทของยุคปัจจุบัน พวกเราควรรวมองค์ประกอบของจิวปักกิงกับแอนิเมชันเข้าด้วยกันตามวัฒนธรรมประจำชาติของตนเองแสวงหาภาษาศิลปะที่เป็นอัตลักษณ์ของตนเองจากวัฒนธรรมประจำชาติเลือกวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นหัวข้อและกำหนดภาพลักษณ์ทางศิลปะในสมัยใหม่ การขุดค้นและส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมไม่เพียงแต่เป็นการแสดงออกถึงแนวคิดของวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมเท่านั้นแต่ยังแสดงถึงเสน่ห์ทางศิลปะของงานแอนิเมชันสมัยใหม่ เริ่มต้นจากแนวคิดและเนื้อหาขององค์ประกอบจิวปักกิง สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของจิวปักกิงและแอนิเมชันและค้นหาวิธีที่จะผสมผสานเข้าด้วยกันอย่างมีประสิทธิภาพ ใช้การนำองค์ประกอบจิวปักกิงมาประยุกต์เป็นแอนิเมชันเป็นจุดเริ่มต้น ศึกษาวิธีการใช้อองค์ประกอบของอุปสรรคจิวปักกิงในการสร้างแอนิเมชันการออกแบบแบบจำลองการออกแบบสี รูปแบบแอนิเมชันการเรียบเรียงฉากและเรื่องราวแอนิเมชัน เป็นต้น ทำให้แอนิเมชันเต็มไปด้วยรูปแบบทางศิลปะที่มีอัตลักษณ์และรูปแบบเฉพาะตัวของชนชาติเพิ่มความน่าดึงดูดทางศิลปะของงานแอนิเมชันและเพิ่มเนื้อหาในการสร้างแอนิเมชันให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

ในบรรดาอุปสรรคจีน อุปสรรคท้องถิ่นของมณฑลซานตงมีประวัติศาสตร์อันยาวนานและครองตำแหน่งสำคัญในประวัติศาสตร์ของอุปสรรคจีน ด้วยอัตลักษณ์ทางศิลปะที่สวยงามและอุดมไปด้วยมรดกทางวัฒนธรรมฉีหลู่ (พื้นที่หนึ่งของมณฑลซานตงในปัจจุบัน) จิวซานตงได้กลายเป็นละครตัวแทนของมณฑลซานตงและเป็นหนึ่งในแปดอุปสรรคหลักของประเทศจีน จิวซานตงเป็นรูปแบบวัฒนธรรมและศิลปะดั้งเดิมที่มีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับวิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม สภาพจิตใจและวิถีคิดของผู้คนชาวซานตง และได้รับการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น การขับร้องและการแสดงที่ผสมผสานความสง่างามและเรียบง่ายเข้าไว้ด้วยกัน เต็มไปด้วยรสชาติของท้องถิ่นที่เข้มข้น บทละครดั้งเดิมอันยอดเยี่ยมหลายเรื่องสะท้อนให้เห็นถึงขนบธรรมเนียมพื้นบ้านของชาวฉีหลู่ได้อย่างเต็มที่และมีบทบาทสำคัญในการศึกษาวัฒนธรรมพื้นบ้านของฉีหลู่(พื้นที่ของมณฑลซานตงในปัจจุบัน) สรุปคือ จิวซานตงสะท้อนให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์และรสนิยมทางสุนทรียะของชาวซานตงในระดับที่ลึกซึ้ง พร้อมทั้งคุณค่าทางวัฒนธรรมอันอุดมสมบูรณ์ การเผชิญหน้ากับมรดกทางวัฒนธรรมดั้งเดิมที่สำคัญเช่นนี้นักวิจัยด้านศิลปะของมณฑลซานตงที่มีความรับผิดชอบจะไม่สามารถเพิกเฉยต่อสิ่งนี้ได้ (Shengnan, 2007)

การพัฒนาและการใช้ประโยชน์เพิ่มเติมของความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของเหลียงจู้ไม่เพียงแต่เอื้อต่อการสืบทอดและการพัฒนาของวัฒนธรรมเหลียงจู้เท่านั้น แต่ยังเป็นการพัฒนาวิธีใหม่ในการออกแบบงานศิลปะผ่านเรื่องราวพื้นบ้านที่แพร่หลายที่สุดนี้ เพิ่มการใช้วัฒนธรรมนิทานพื้นบ้านของจีนโบราณและเพิ่มอิทธิพลของวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมในโลก ดังนั้นงานวิจัยฉบับนี้จะใช้นิทานพื้นบ้านของมณฑลซานตง ตำนานเหลียงจู้ เป็นกรณีศึกษา โดยการวิเคราะห์องค์ประกอบทางวัฒนธรรมของตำนานเหลียงจู้ ดึงเอาองค์ประกอบที่เป็นตัวแทน สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมเปลี่ยนเป็นสัญลักษณ์ที่มองเห็นได้ผ่านความหมายของการออกแบบ มีการจัดเตรียมแนวคิดใหม่ๆ สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและสร้างสรรค์จากเรื่องราวพื้นบ้าน

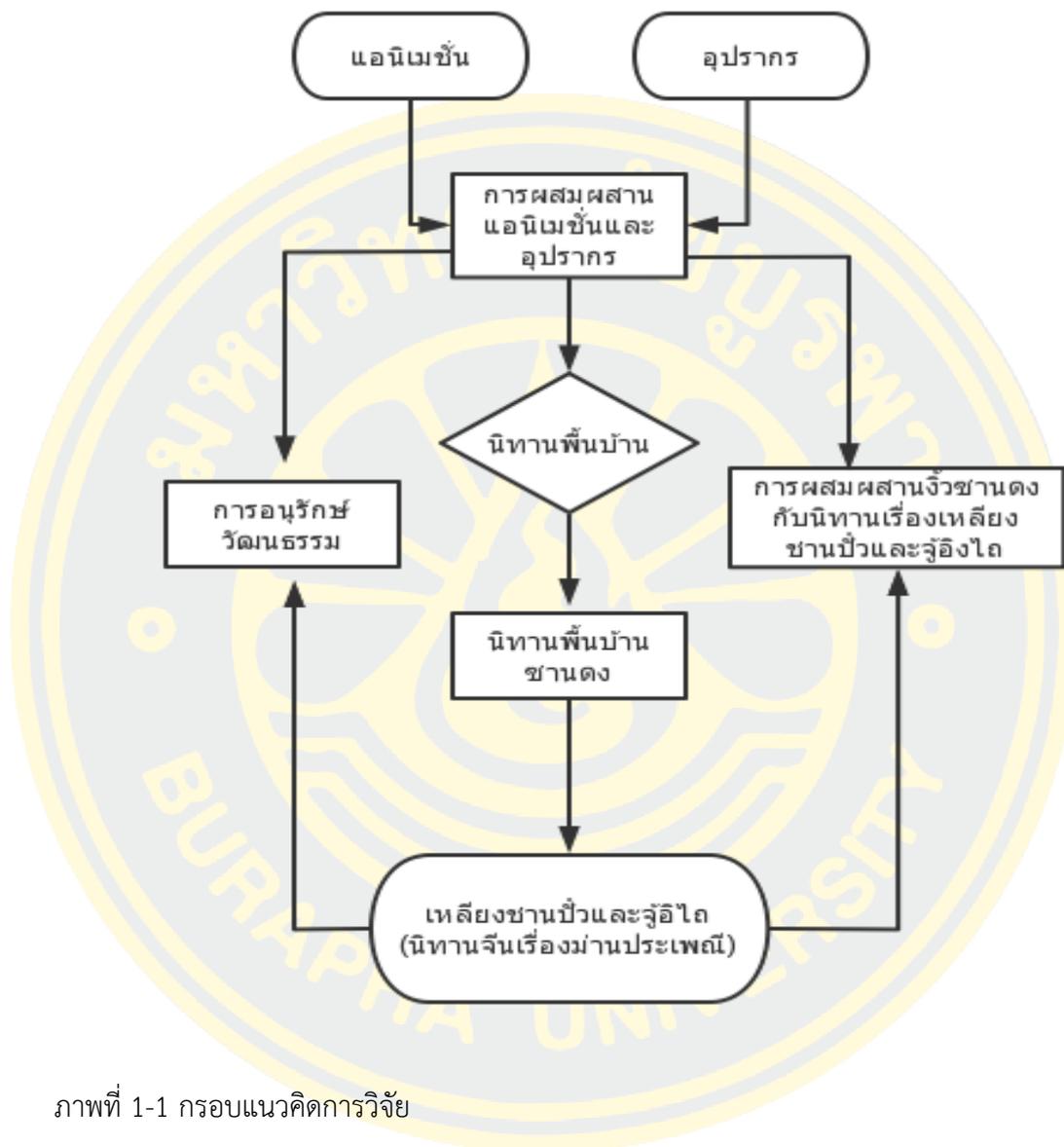
คำถามการวิจัย

1. ใช้วิธีใดในการนำเอาอัตลักษณ์และคุณค่าขององค์ประกอบอุปรากรจีนในนิทานพื้นบ้านเพื่อมาสร้างเป็นผลงานแอนิเมชัน
2. ใช้วิธีใดในการแสดงแอนิเมชันอุปรากรจีนผ่านการวิเคราะห์และตีความนิทานพื้นบ้านเรื่อง “เหลียงจู้”
3. จะนำกรณีแอนิเมชันอุปรากรจีนในอดีตมาผสมผสานในการสร้างสรรค์ใหม่ได้อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เรียบเรียงคุณค่าทางอัตลักษณ์ขององค์ประกอบอุปรากรจีนในนิทานพื้นบ้าน เพื่อเป็นแนวความคิดในการออกแบบผลงานอุปรากรจีน
2. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับนิทานพื้นบ้านเหลียงจู้ในช่วง 60 ปีที่ผ่านมา วิเคราะห์การเผยแพร่ผ่านสื่อรูปแบบต่าง ๆ
3. สร้างแอนิเมชันเรื่อง “เหลียงจู้” จากองค์ประกอบของอุปรากรจีน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้รับรู้แนวความคิดการออกแบบวัฒนธรรมอุปรากรจีน ตั้งแต่อัตลักษณ์ของนิทานพื้นบ้านไปจนถึงรูปแบบใหม่
2. ผสมผสานนิทานพื้นบ้านเหลือจู้ในแอนิเมชันอุปรากรจีน
3. วัฒนธรรมอุปรากรจีน อัตลักษณ์ของนิทานพื้นบ้าน แนวความคิดการออกแบบในรูปแบบใหม่ และเผยแพร่อุปรากรจีนในรูปแบบของแอนิเมชัน

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตเวลา คือ ปี ค.ศ. 1964-2019
2. ขอบเขตเนื้อหา
 - 2.1 การศึกษาภาพยนตร์เรื่อง “The Monkey King” สร้างขึ้นในปีค.ศ.1964 ได้ใช้องค์ประกอบของอุปรากรจีน เช่น ดนตรีและเครื่องแต่งกายของอุปรากรจีน
 - 2.2 การศึกษาภาพยนตร์เรื่องนาจาป่วนทะเล (Nezha Conquers the Dragon King) สร้างขึ้นในปีค.ศ. 1979 มีการเพิ่มองค์ประกอบของอุปรากรจีนเข้าไป เป็นการเพิ่มอัตลักษณ์ชนชาติเข้าไปในแอนิเมชันจีน
 - 2.3 การศึกษาภาพยนตร์เรื่องจางเฟยเสียนกวา (Zhang Fei Shen Gua) สร้างขึ้นในปีค.ศ. 1980 ได้นำตัวละครหุ่นเงามาใช้เพื่อสร้างรูปแบบที่น่าประทับใจ
 - 2.4 การศึกษาแอนิเมชันเรื่องตำนานหนังสือสวรรค์ สร้างขึ้นในปีค.ศ. 1983 ได้ผสมผสานองค์ประกอบของอุปรากรจีนจำนวนมาก
 - 2.5 การศึกษาแอนิเมชันเรื่องไซอิ๋ววานรผู้พิทักษ์ และตำนานนางพญางูขาว ที่สร้างขึ้นในปี 2015 และ 2019 เป็นการใช้อันิเมชันเผยแพร่ความงามดั้งเดิมและมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เป็นการเปิดโลกทัศน์ให้แก่ผู้คน
3. ขอบเขตของสถานที่

Shanghai Animation Film Studio เมืองหลวงภาพยนตร์ปักกิ่ง ชิงเต่า

วิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้องค์ประกอบของจิวปักกิ่งและแอนิเมชัน 3 มิติเป็นวัตถุในการวิจัย ทำการทบทวนแหล่งกำเนิด ประวัติ สถานะการพัฒนาของจิวชานตงและแอนิเมชันอย่างเป็นระบบ ทำการจัดเรียงที่ครอบคลุมและการวิเคราะห์เชิงทฤษฎีอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับแอนิเมชันอุปรากรจีนแบบคลาสสิกทั้งในและต่างประเทศ ในการฝึกฝนการสร้างภาพยนตร์สั้นแอนิเมชัน องค์ประกอบของจิว

ชานตงจะถูกรวมเข้ากับแอนิเมชัน และใช้วิธีการแสดงออกที่แตกต่างกันเพื่อให้องค์ประกอบของจิ้งจอกเงินในรูปแบบการแสดงออกของแอนิเมชันอุปรากรจีนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1. การทบทวนวรรณกรรม จากคำสำคัญของหัวข้อนี้ รวมถึงองค์ประกอบของแอนิเมชันและจิ้งจอกเงิน ทำการค้นหาชุดคำสำคัญต่าง ๆ เหล่านี้ในฐานะข้อมูลอ้างอิงของทั้งในและต่างประเทศ รวบรวมเอกสารอ้างอิงที่หลากหลาย ดึงข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องและดำเนินการรวบรวมเอกสารอ้างอิงเพื่อให้เข้าใจสถานะการวิจัยในปัจจุบันของจิ้งจอกเงินและแอนิเมชันอย่างถ่องแท้

2. การวิเคราะห์กรณีศึกษา จากการวิเคราะห์ตัวอย่างแอนิเมชัน สำนวนวิธีการทำให้เป็นจริงและการใช้งานจริงขององค์ประกอบจิ้งจอกเงินในการสร้างแอนิเมชัน สรุปกรอบการทำงานอย่างเป็นระบบ เพื่อที่จะนำจิ้งจอกเงินไปใช้กับการสร้างแอนิเมชันได้ดียิ่งขึ้น

3. แนวทางการปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์ จากความพยายามอย่างมากในการสร้างแบบจำลองตัวละครการแต่งกายของตัวละครและฉากต่างๆ ผสมผสานกับวิธีสร้างแอนิเมชันการตีความเชิงปฏิบัติในหนังสือแอนิเมชัน จากนั้นจึงทำการสรุปและวิเคราะห์ซึ่งนำไปสู่การสร้างจริงเพื่อให้ได้ภาพที่สมบูรณ์พร้อมด้วยความรู้สึกของเนื้อหาและรูปแบบ

ขั้นตอนการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้จะวิเคราะห์และเชื่อมโยงองค์ประกอบของอุปรากรจีนดั้งเดิมเข้ากับแอนิเมชัน และสร้างขึ้นตามนิทานพื้นบ้าน “เหลียงจู่” สุดคลาสสิก วิเคราะห์และอภิปรายวิธีการเปลี่ยนแปลงและการประยุกต์ใช้องค์ประกอบอุปรากรจีนแบบดั้งเดิมในการออกแบบแอนิเมชัน นอกจากนี้ยังอธิบายและตีความการเรียนรู้ร่วมกันและการบูรณาการระหว่างทั้งสองอย่างเป็นระบบ

หนังสือมีชื่อว่า “เหลียงจู่” ซึ่งสำรวจและวิเคราะห์การผสมผสานระหว่างองค์ประกอบของอุปรากรจีนแบบดั้งเดิมและแอนิเมชันอย่างมีประสิทธิภาพในระหว่างกระบวนการผลิต แอนิเมชันโดยองค์ประกอบของอุปรากรจีนอิงตามองค์ประกอบรูปแบบเครื่องแต่งกายของอุปรากรจีน การทาสีที่ใบหน้า เครื่องประดับศีรษะ อุปกรณ์ประกอบฉาก เป็นต้น ผลงานที่สร้างสรรค์ด้วยรูปแบบของกลุ่มชาติพันธุ์ มีสีสันสดใสและมีชีวิตชีวา มีคุณภาพเฉพาะตัวที่ศิลปะพื้นบ้านอื่นๆ ไม่มีในรูปแบบของศิลปะ

เพื่อที่จะทำลายรูปแบบการอ้างอิงโดยตรงของอุปรากรคลาสสิกไปยังแอนิเมชันอุปรากรแบบดั้งเดิม แอนิเมชันอุปรากรจีน “เหลียงจู่” ได้ทำการปรับเปลี่ยนและสร้างสรรค์บางอย่างในโครงสร้างและวิธีการเล่าเรื่อง การพัฒนาโดยรวมของเนื้อเรื่องเสร็จสมบูรณ์ภายใต้โครงสร้างการเล่าเรื่องเชิงเส้น แต่ที่จุดเปลี่ยนของการพัฒนาโครงเรื่อง มีการแทรกวิธีการและโครงสร้างของการบรรยายที่ไม่เป็นเชิงเส้น เนื้อเรื่องใช้วิธีการบรรยายแบบสารคดีและดัดแปลงมาจากเรื่องจริง กลยุทธ์

การเพิ่มเติมในกลยุทธ์การเล่าเรื่องที่ไม่เป็นเชิงเส้นจะถูกนำมาใช้ในการเล่าเรื่อง และมีการเพิ่มคำบรรยายเพื่อเตือนผู้ชมถึงการพัฒนาโครงเรื่องและการเปลี่ยนแปลงของเวลาและพื้นที่

นิยามศัพท์เฉพาะ

แอนิเมชันนิทานพื้นบ้านจีน หมายถึง การนำเอาอัตลักษณ์ ค่านิยมและองค์ประกอบของนิทานพื้นบ้านจีน 6 เรื่องมาใช้ ได้แก่ “The Monkey King” “นาจาป่วนทะเล” “จางเหย่เสียนกวาง” “ตำนานหนังสือสวรรค์” “ไซอิ๋ววานรผู้พิทักษ์” และ “ตำนานนางพญางูขาว” ใช้แอนิเมชัน 2D และ 3D เพื่อส่งเสริมนิทานพื้นบ้านจีนโบราณ

เหลียงจู้ หมายถึง ตำนานพื้นบ้านของจีน “เหลียงซานป้อและจู้อิงไถ” เรื่องราวเล่าว่า จู้อิงไถปลอมตัวเป็นผู้ชายและไปทางโจวเพื่อศึกษาเล่าเรียน ระหว่างทางเธอได้พบกับเหลียงซานป้อซึ่งเป็นเพื่อนร่วมชั้นเรียนด้วยกันมาสามปีและทั้งสองก็ได้เกิดความรู้สึกซึ่งต่อกัน แต่ในท้ายที่สุดเหลียงซานป้อก็เสียชีวิตด้วยอาการป่วย จู้อิงไถก็ฝังศพของเขาไว้และทั้งสองก็กลายเป็นผีเสื้อและบินไปด้วยกัน

จิวซานตง หมายถึง จิวซานตงหรือที่รู้จักกันในชื่อ ฮวาจวงหยางฉินและจิวฉินเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับชาติ เป็นหนึ่งใน 8 ประเภทอุปรากรหลักในประเทศจีนและเป็นประเภทอุปรากรท้องถิ่นที่มีความโดดเด่นมากที่สุดในซานตง มีต้นกำเนิดในสามเหลี่ยมปากแม่น้ำเหลืองทางตอนเหนือของซานตงและวิวัฒนาการมาจากซานตง ฉินซู

แอนิเมชันอุปรากรจีนเรื่อง “เหลียงจู้” หมายถึง รูปแบบแอนิเมชันที่สร้างขึ้นโดยใช้เนื้อเรื่องของนิทานพื้นบ้านเหลียงซานป้อและจู้อิงไถ

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

ในบทนี้แบ่งออกเป็นสามส่วน ได้แก่ การศึกษาพัฒนาการของจิวซานตง ภาพรวมของนิทานพื้นบ้านและการใช้องค์ประกอบจิวในแอนิเมชัน

จิวซานตง

จิวซานตงหรือจิวซานตง มีต้นกำเนิดอยู่ในพื้นที่สามเหลี่ยมปากแม่น้ำฮวงโห เคยเป็นที่นิยมในเมืองต่าง ๆ หลายเมืองในเขตมณฑลซานตง อาทิ เมืองจีหนาน เมืองตงหยิง เมืองปินโจว เมืองเยียนไถเมืองชิงเต่า เป็นต้น จิวซานตงเดิมที่ได้วิวัฒนาการและแยกตัวมาจากศิลปะการแสดงละครเพลงซานตง จิวซานตงสามารถแบ่งตามกระบวนการของการแสดงและการพัฒนาได้เป็น 4 ยุคสมัยด้วยกัน ได้แก่ “chimhyangchin ทำนองจิวเซียง (坐腔扬琴)” “ฮว่าจวงหยางฉิน (化妆扬琴) และการกำเนิดของจิวซานตง” “การพัฒนาจิวซานตงหลังการก่อตั้งสาธารณรัฐ” และ “การฟื้นคืนของจิวซานตง” (Pengfei, 2013) ตลอดช่วงเวลากว่าร้อยปีที่จิวลิได้รับการสืบทอดส่งต่อกันมาหลายชั่วอายุคน จากละครจิวเล็ก ๆ ในชนบท ก็ได้พัฒนาจนกลายมาเป็นจิวท้องถิ่นที่มีอิทธิพลอย่างกว้างขวางไปทั่วประเทศ จนกระทั่งปัจจุบัน การดำรงอยู่และการพัฒนาของจิวซานตงกำลังเผชิญหน้ากับความท้าทายต่าง ๆ มากมาย ทว่าตลอดช่วงเวลาที่ผ่านมา หน่วยงานภาครัฐทุกระดับ กลุ่มศิลปะการแสดง สถาบันวัฒนธรรม รวมถึงแรงสนับสนุนอื่น ๆ ก็ไม่ได้ลดละความพยายามในการพัฒนาและอนุรักษ์สืบทอดจิวซานตงให้ยังคงดำรงอยู่ต่อไป (Yan, 2014)

1. ยุคหยางฉินทำนองจิวเซียง

จาก บันทึกอุปรากรจีนฉบับซานตง บันทึกไว้ว่า “จิวซานตงเคยเป็นที่รู้จักกันในชื่อ ฮว่าจวงหยางฉิน และ จิวเครื่องสาย (琴戏) ซึ่งวิวัฒนาการมาจากศิลปะการขับร้องพื้นบ้านที่เรียกว่า ละครเพลงซานตง” ละครเพลงซานตงแบ่งออกเป็นสามสาย ได้แก่ สายใต้ สายเหนือ และสายตะวันออก ซึ่งละครเพลงซานตงสายตะวันออกก็ได้ก่อให้เกิดเป็นจิวซานตงในท้ายที่สุด จิวซานตงค่อย ๆ พัฒนาจากการแสดงchimhyangchin ทำนองจิวเซียงไปเป็นฮว่าจวงหยางฉิน และค่อย ๆ ก่อเกิดเป็นคณะกรรมการแสดงอุปรากร ซึ่งเป็นการวางรากฐานสำหรับการเกิดขึ้นของจิวซานตง chimhyangchin ทำนองจิวเซียงเป็นรูปแบบศิลปะสำคัญของการแสดงละครเพลงซานตง และเป็นช่วงเวลาที่สำคัญสำหรับการกำเนิดจิวซานตง เมื่อพิจารณาจากการพัฒนาสามารถแบ่งได้ 2 ยุคสมัย ได้แก่ ยุคของการแสดงขับร้องสดแบบ

ไม่มีบท และยุคของการขับร้องแลกอาหารและการเล่าเรื่องตามงานวัด จากบันทึก ความว่า “ก่อนปี ค.ศ. 1884 ยังไม่มีเขื่อนกั้นน้ำบริเวณตอนล่างของแม่น้ำฮวงโห พื้นที่บริเวณปากแม่น้ำที่ไหลออกสู่ ทะเลที่ประกอบไปด้วย อำเภอฝูไถ (ปัจจุบันคือเขตปินเฉิง เมืองปินโจว) ตำบลฉุนฮว่าและตำบลหยาน ฟางในอำเภอป้อซิง ตำบลหนิวจ้วงในอำเภอกว่างหราว และทางตะวันออกของอำเภอลี่จิน เป็นต้น เนื่องด้วยท้องน้ำของแม่น้ำฮวงโหนั้นไม่คงที่ โดยปกติน้ำในแม่น้ำฮวงโหจะไหลล้นตลิ่งในทุกฤดูกาล ยกเว้นช่วงต้นฤดูใบไม้ผลิ ในช่วงเวลา 56 ปี ตั้งแต่ปีค.ศ. 1855 ถึง ค.ศ. 1911 แม่น้ำฮวงโหได้สร้างความเสียหายให้แก่พื้นที่บริเวณนี้เป็นเวลานาน 28 ปี โดยเฉลี่ย แม่น้ำฮวงโหได้สร้างความเสียหาย ให้แก่พื้นที่ในทุก ๆ สองปี กล่าวได้ว่าเป็น 'ประวัติศาสตร์ที่ไม่มีที่สิ้นสุด' ของภัยพิบัติน้ำท่วม” สภาพแวดล้อมที่เลวร้าย และวิถีชีวิตที่เรียบง่าย ทำให้ผู้คนในบริเวณนี้หอบหิ้วครอบครัวออกจากบ้าน เกิดเมืองนอนไปขอทานหาเพื่อเลี้ยงชีพ เนื่องจากช่วงทำนองการขับร้องเป็นช่วงทำนองที่เรียบง่าย และติดหู ช่วงทำนองเหล่านั้นจึงกลายเป็นเครื่องยังชีพของพวกเขาไปโดยปริยาย เป็นเสาหลักในการ ดำรงชีวิตและการต่อสู้ดิ้นรนต่อไป ด้วยเหตุนี้ จึงก่อให้เกิดช่วงยุคสมัยแห่งการแสดงขับร้องแลก อาหาร และการแสดงขับร้องสดแบบไม่มีบท การแสดงขิมหยางฉินทำนองจ้าวเซียงนี้ ยังทำให้เกิด เป็นอัตลักษณ์สองทางแก่ “นักแสดงพเนจร-นักแสดงชานา” คือ นอกจากจะเป็นช่วงทำนองเล็ก ๆ ที่ทำให้เกิดความบันเทิงแล้ว ยังเป็นการหาเลี้ยงชีพได้อีกด้วย ดังที่พรอยด์เคยกล่าวไว้ว่า “เพื่อที่จะ สามารถอดทนอดกลั้นต่อชีวิตได้ เราสามารถเลือกมาตรการที่จะผ่อนคลายเป็นได้ ซึ่งประกอบไปด้วย 3 มาตรการคือ การเบี่ยงเบนอันทรงพลังซึ่งทำให้เรามองข้ามความเจ็บปวดของเราได้ ความพึงพอใจของ การทดแทนซึ่งสามารถลดความเจ็บปวดของเราได้ และวิธีการที่ทำให้มีเงินซึ่งทำให้ความเจ็บปวด ของเราด้านชา”

การแสดงละครเพลงชานตงสามารถช่วยให้พวกเขาลืมความทุกข์ยากของชีวิตไปชั่วขณะ และทำงานอย่างหนักเพื่อใช้ชีวิตอย่างมีความสุข นี่เป็นหนึ่งในเหตุผลที่ทำให้จิวชานตงเป็นที่นิยมในหมู่ ประชาชน การแสดงละครเพลงชานตงที่มาในรูปแบบของการพเนจรขออาหารที่เดินไปร้องไปนี้ มี ความน่าสนใจเป็นอย่างยิ่งในการสร้างความประทับใจให้กับผู้บริจาการโดยการแสดงให้เห็นเรื่องราวอัน น่าเศร้าของตนและความรู้สึกทางศีลธรรมจรรยาทั่วไป และในขณะเดียวกันก็เป็นการวางรากฐาน สำหรับการเผยแพร่จิวชานตงให้เป็นที่แพร่หลาย (Wenwen, 2020)

ด้วยการแพร่กระจายอย่างกว้างขวางของละครเพลงชานตง จึงมีศิลปินที่ต้องการเรียนรู้ที่จะ ขับร้องมากขึ้นเรื่อย ๆ และได้กลายเป็นที่นิยมในกลุ่มคนชนชั้นล่าง ดังนั้น การแสดง “หยางฉิน ทำนองจ้าวเซียง” ยุคการเล่าเรื่องตามงานวัด ชุมชน และถนนจึงค่อย ๆ ก่อตัวขึ้น จากข้อมูลทาง ประวัติศาสตร์ ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ละครเพลงชานตงได้พัฒนาอย่างรวดเร็วในทางตอนเหนือ ของอำเภอกว่างหราว ทางตอนใต้ของเมืองตงหยิง และทางตะวันออกของอำเภอป้อซิง การแสดงของ ศิลปินฉินซู่ก็ได้ขยายออกไปเป็นวงกว้าง และการแลกเปลี่ยนกับศิลปินต่างถิ่นก็มีมากขึ้นเรื่อย ๆ ด้วย

การแพร่หลายของฉินซู กระแสของศิลปินพื้นบ้านได้ปรากฏให้เห็นมากขึ้น ศิลปินฉินซูเริ่มที่จะละทิ้งความเป็นปัจเจกและจัดตั้งกลุ่มคณะเล็ก ๆ ขึ้นเพื่อแสดงร่วมกัน โดยส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบของการแสดงการเล่าเรื่องตามที่แตกต่างกัน ซึ่งสถานที่ส่วนใหญ่เป็นตลาดในชนบทหรือสถานที่ที่มีผู้คนพลุกพล่านนี้เป็นจุดเริ่มต้นของการเผยแพร่การแสดงละครเพลงชานตงไปสู่ตลาด และในส่วนของผู้ขับร้อง จากเดิมที่เป็นชานาและขอทานก็ได้เปลี่ยนบทบาทมาเป็นนักแสดงมืออาชีพ เนื้อหาของฉินซูไม่ได้เป็นเพียงการร้องเพื่อให้เห็นอกเห็นใจ แต่ยังเริ่มย้ายจุดสนใจไปยังผู้ชม เนื้อหาการร้องจะเป็นการให้ผู้ชมเพลิดเพลินไปกับความสนุกสนานและความคึกคักทางวัฒนธรรม และยอมรับการประเมินและการเลือกสรรจากผู้ชมที่มีต่อผลของการแสดงอย่างมีสติ กล่าวได้ว่า “ฉิมหยางฉินทำนองจ้าวเซียง” ได้พัฒนาจนถึงช่วงที่สมบูรณ์ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการ “นั่งร้อง” โดยนักแสดงมักจับคู่กัน 2 คนทำการแสดงพูดสลับร้อง และนอกจากจะมีการให้บุคคลที่สามในการเล่าเรื่องแล้ว ยังมักจะให้นักแสดงคนหนึ่งทำหน้าที่เป็นโฆษกอีกด้วย รูปแบบการแสดงประกอบด้วย การทำความ การพรรณนาเรื่องของตนเอง การพูดกับตัวเอง การขับร้องเดี่ยว บทสนทนา การขับร้องคู่ ฯลฯ เนื้อหาของการแสดงไม่ได้เป็นเพียงท่วงทำนองหรือเพลงที่ร้องเวลาขอทานเท่านั้น แต่ยังมีเนื้อหาเชิงพรรณนาและมีโครงเรื่อง ซึ่งดึงดูดผู้คนด้วยการแสดงออกที่สื่ออารมณ์และสร้างการแลกเปลี่ยนเชื่อมโยงกับผู้ชม ในเวลานี้ การแสดงละครเพลงชานตง “ฉิมหยางฉินทำนองจ้าวเซียง” ก็ได้เริ่มมีโครงสร้างการเล่าเรื่องและลักษณะการแสดงซึ่งเป็นรากฐานสำหรับการพัฒนาไปเป็น “ฮว่าจวงหยางฉิน”

2. ยุคฮว่าจวงหยางฉิน (化妆扬琴) และการกำเนิดของจิวชานตง

การแสดงที่เรียกว่า “ฮว่าจวงหยางฉิน” ส่วนใหญ่เป็นจิวที่อิงมาจากละครเพลงชานตงไปจนถึงจิวปักกิ่ง และจิวประเภทอื่น ๆ เช่น มีการแบ่งบทบาทการแสดงของตัวละคร เริ่มมีการแต่งหน้าตัวละครและการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากในการแสดง เป็นต้น การแสดงเริ่มมีการพัฒนาไปสู่บทละครที่มีเนื้อเรื่อง กล่าวได้ว่าฮว่าจวงหยางฉินได้วางรากฐานสำหรับการก่อเกิดจิวชานตงโดยตรง

2.1 ยุคการแสดงฮว่าจวงหยางฉิน (化妆扬琴)

เรื่องราวความเป็นมาของฮว่าจวงหยางฉินนั้นถูกนำเสนอไว้ 2 แนวคิด หนึ่งคือ มาจากการแสดงฮว่าจวงหยางฉินเรื่อง หวังเสี่ยวเร่งฝีเท้าเข้า (王小赶脚) โดยนักแสดงนามว่าสื่อเตียนหยวน ในปีค.ศ. 1900 ณ อำเภอกว่างหวราว และอีกแนวคิดคือ การแสดงการแสดงฮว่าจวงหยางฉินของนักแสดงซุนจงซิน เรื่อง แม่เลี้ยงตีบุตร (娘打孩子) ในปีค.ศ. 1880 ที่อำเภอป้อซิง ซึ่งแนวคิดทั้งสองนั้นมีความแตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม มีการอธิบายตามหลักฐานไว้ดังนี้

“เมื่อวันที่ 23 ธันวาคม ค.ศ. 1900 ตามปฏิทินโบราณ สื่อเตียนหยวนศิลปินละครเพลงชานตงจากหมู่บ้านสื่อเจีย ตำบลหนิวจิว อำเภอกว่างหวราว และเพื่อนร่วมคณะของเขาได้แสดงละครเพลงชานตงชานตงเรื่อง “หวังเสี่ยวเร่งฝีเท้าเข้า” สื่อเตียนหยวนรับบทเป็นหวังเสี่ยวที่กำลังเขียนลาฉุยซินเยว่รับบทเป็นสาวน้อยที่แต่งตัวเป็นลา ฉุซุนเถียนเล่นซอจู้ฉิน ฉุยซินชิงเล่นฉิมหยางฉิน และ

ถ่านหมิงหลุนตีกรับไม้ไผ่เพื่อควบคุมจังหวะ เป็นการแสดงที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก สื่อ เตี้ยนหยวนได้เปลี่ยนละครเพลงจากรูปแบบทำนองจ้าวเซียงเป็นการแสดงฮว่าจวงหยางฉิน และนำพา คณะการดนตรีไปแสดงยังที่ต่าง เช่น กว่างหวาหวา ป้อซิ่ง เหวยเสี้ยน จูแฉิง เยเสี้ยน และหวงเสี้ยน เป็นต้น” ด้วยแรงบันดาลใจนี้ ศิลปินละครเพลงยังคงเรียนรู้และพัฒนาตัวของละครเพื่อให้ได้ผลสำเร็จตาม ความต้องการและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มผู้ชม และต่อมาก็ได้สร้างสรรค์ผลงานการละครเพิ่มขึ้นหลาย เรื่อง เช่น “ดิงกู่ยสังหารโหลว (丁奎杀楼)” “ดิงเซิงกวาดหิมะ (丁生扫雪)” “จูหม่ายเฉินหย่ากับ ภรรยา (朱买臣休妻)” (ภาพที่ 2) เป็นต้น เนื้อหาของบทละครเหล่านี้ได้รับการเสริมแต่งมาอย่าง ต่อเนื่อง ตั้งแต่การแสดงฮว่าจวงหยางฉินแบบดั้งเดิมที่เรียบง่ายตามเรื่องราวของเนื้อเรื่อง ไปจนถึง รูปแบบการแสดงที่มีเรื่องราวซับซ้อนมากขึ้น เช่น จริยธรรมของครอบครัว เรื่องราวความรัก นวนิยาย อิงประวัติศาสตร์ เรื่องราวในตำนานและอื่น ๆ ในช่วงเมค้อพซลู่ รูปแบบในการแสดงหลักคือแสดง บนลานพื้นและการตั้งเวที การแสดงบนลานพื้นนั้น “จากความทรงจำของศิลปินเก๋านามสื่อชื่อจาง ฮว่าจวงหยางฉินในขณะนั้นมีนักแสดง 3 หรือ 5 คน โดยมากที่สุดคือ 7 หรือ 8 คนที่ออกมาทำ การแสดง ก่อนที่เข้ามาในหมู่บ้าน นักแสดงจะแต่งหน้าแต่งตัวเป็นตัวละครในเรื่องก่อน จากนั้น นักแสดงจะ “ซีลา” หรือมีการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากอื่น ๆ พร้อมกับนักดนตรีที่เล่นเครื่องดนตรีเดิน ไปตามถนน นำผู้ชมไปยังสถานที่สำหรับการแสดง และการแสดงจึงเริ่มต้นขึ้น”



ภาพที่ 2-1 ศิลปินจิวซานตงโบราณแสดงละครซานตง ฉินชู่ (Qiu Yue, 2024)

จะเห็นได้ว่าการแสดงฮว่าจวงหยางฉินนั้น ประการแรก นักแสดงจะต้องแต่งหน้า มี อุปกรณ์ประกอบฉาก มีดนตรี ฯลฯ ในการดึงดูดความสนใจของผู้ชม เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ที่ดี ของการแสดง ซึ่งสิ่งนี้ก่อให้เกิดอิทธิพลทางสังคมและผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจที่ดี ประการที่สอง อุปกรณ์ประกอบฉากที่เรียบง่าย การแสดงที่เรียบง่าย และการจัดฉากอย่างง่าย ฯลฯ ทำให้มีความ สะดวกในการแสดงและยังสะดวกต่อการเคลื่อนย้ายอีกด้วย ทำให้สามารถทำการแสดงได้ต่อเนื่อง

รูปแบบการแสดงอีกประเภทคือการแสดงบนเวที นักแสดงฮวงจวงหยางฉินเริ่มสามารถขึ้นแสดงบนเวทีเดียวกันกับคณะละครจิวปักกิง จิวอู๋อิน หรือจิวอื่น ๆ ได้

ด้วยสภาพแวดล้อมการแสดงเช่นนี้ฮวงจวงหยางฉินจึงได้มีพัฒนาด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก การแสดง ท่วงทำนองเสียงในการขับร้อง การแต่งหน้าและการตกแต่งเวที ฯลฯ ซึ่งทำให้ความรู้ทางวัฒนธรรมและศิลปะ รวมถึงทักษะการแสดงของศิลปินฮวงจวงฉินดีขึ้นอย่างรวดเร็ว และค่อย ๆ พัฒนาจนแยกออกไปตั้งเวทีการแสดงของตนได้ “ในปีค.ศ. 1909 'คณะกังเหอ' ของสื่อเตี้ยนหยวนก็ได้ขึ้นแสดงบนเวทีเป็นครั้งแรกในหมู่บ้านซินเจิ้น เขตตงอิ่ง โดยแสดงเรื่อง “เตียงอวิ้นหย่าภรรยา (登云休妻)” และ “อาหญิงเล็กผู้มีคุณธรรม (小姑贤)” เป็นต้น ซึ่งได้รับการตอบรับอย่างล้นหลามจากผู้ชม และได้ดำเนินการแสดงติดต่อกันถึงสิบวัน แสดงให้เห็นว่าจิวซานตงได้ถือกำเนิดขึ้นมาจริง ๆ แล้ว”

2.2 ยุคการกำเนิดของจิวซานตง

ในการกำหนดยุคแห่งการก่อเกิดจิวซานตง งานวิจัยนี้จะอ้างอิงจากมุมมองของนักวิชาการ Liu Hongyan และ Yu Xuejian ซึ่งมีความเห็นว่า การกำเนิดของจิวซานตงเป็นการผนวกรวมระหว่างรูปแบบของการละครและรูปแบบดนตรีที่มีอัตลักษณ์เฉพาะและพัฒนาจนได้รูปแบบที่สมบูรณ์ ดังนั้นจึงกำหนดยุคแห่งการก่อเกิดจิวซานตงไว้ที่ประมาณปี ค.ศ. 1913 “ในช่วงนั้นคนในท้องถิ่นเรียกอุปรากรหลู่ว่า 'จิวลา (丑角戏)' ตามอุปกรณ์ประกอบการแสดงของเรื่อง “หวังเสี่ยวเร่งฝิเท้าเข้า” คือลา เรียกอีกอย่างว่า “จิวรูต (丑角戏)” ตามลักษณะของนิ้วที่ 'รูต' ขึ้นและลงตลอดเวลาขณะบรรเลงซอจู้ฉิน ต่อมาก็ได้เรียกตามบทที่ร้องและแสดง โดยส่วนใหญ่เป็นโครงเรื่องที่เกี่ยวกับความรักระหว่างชายและหญิงจึงเรียกว่า “จิวคู (丑角戏)” ในท้ายที่สุดก็ถูกผู้คนเรียกว่า “จิวหลู่” ซึ่งพ้องเสียงกับคำว่า “ลา” “รูต” และ “คู” ในภาษาจีนที่ต่างออกเสียงว่าหลู่ (Wenwen, 2020)

ในช่วงนี้ รูปแบบวิธีการเผยแพร่ของจิวซานตงได้รับการพัฒนาไปอย่างมาก หัวใจสำคัญของการเผยแพร่จิวซานตงในช่วงต้นนี้มีการพัฒนาไปค่อนข้างมากเมื่อเทียบกับพัฒนาการของในยุคละครเพลงซานตง และช่วงของการพัฒนานี้ “คณะ” ก็ได้ค่อย ๆ กลายมาเป็นหัวใจสำคัญของการเผยแพร่ และกลายเป็นรูปแบบการแสดงและการพัฒนาที่มีความเป็นองค์กร มีฉายา มีอัตลักษณ์ การจัดตั้งคณะจะแบ่งออกเป็น 3 แห่ง ได้แก่ คณะจิวซานตงป้อซิง คณะจิวซานตงกวางหวาว และคณะจิวซานตงเจียวตง รูปแบบการจัดองค์กรส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากวิธีการและเนื้อหาของการตั้งชื่อในกลุ่มชาวบ้าน เพื่อน หรือศิลปิน จะเห็นได้ว่าศิลปินจิวซานตงมีแนวคิดและวิธีการต่ออัตลักษณ์การแสดงและการตั้งชื่อฉายา สำหรับผู้ชมนั้น การแสดงที่โดดเด่นและชื่อที่จำง่ายนั้นย่อมมีความสัมพันธ์กันในขณะที่ให้ความเพลิดเพลินผู้รับชม พวกเขายังสามารถเผยแพร่ชื่อเสียงให้กับคณะ เป็นการสร้างช่องทางและวิธีการที่มีประสิทธิภาพสำหรับการเผยแพร่คณะจิวซานตง ในยุค “จิวซานตง” เนื้อหาและการแสดงจะค่อย ๆ เติบโตขึ้นอย่างสมบูรณ์ บทละครมีเนื้อหาหลากหลาย ซึ่งเนื้อเรื่องส่วนใหญ่

จะสะท้อนเกี่ยวกับการลงโทษความชั่วร้ายและการส่งเสริมความดี ครอบครัวและการแต่งงาน คุณธรรมจริยธรรม ความรักระหว่างชายและหญิง ฯลฯ โดยแสดงบรรยากาศของชีวิตอย่างเข้มข้น ใช้ภาษาที่มีชีวิตชีวาเป็นธรรมชาติ เป็นการแสดงออกถึงอารมณ์อันแรงกล้าและวิสัยทัศน์ที่สวยงามของผู้คนชนชั้นล่าง เช่น เรื่อง “ตีด่านตะวันตก (打西关)” และ “ตีเรือชาวเผ่าหมา (打蛮船)” จะสะท้อนความคิดและความรู้สึกของคนยากจนที่ต่อต้านการกดขี่ของกองกำลังชั่วร้าย และการเปิดโปงและลงโทษผู้ที่กดขี่ข่มเหง เรื่อง “สโมสรสะพานสีน้ำเงิน (蓝桥会)” “เหลียงจู้ลงเขา (梁祝下山)” “ผู้เฒ่ากับเด็กหนุ่มแลกภรรยา (老少换妻)” และ “ตำนานนางพญางูขาว (白蛇传)” ซึ่งเป็นการวิพากษ์วิจารณ์และเปิดโปงระบบการแต่งงานแบบศักดินา และสะท้อนความคิดในการปลดปล่อยบุคคลและความเป็นอิสระของการแต่งงาน เรื่อง “อาหญิงเล็กผู้มีคุณธรรม (小姑贤)” และ “แม่เลี้ยงตีบุตร (后娘打孩子)” สะท้อนทัศนคติที่อันดีงามของผู้คนเกี่ยวกับความสามัคคีในครอบครัว เคารพผู้สูงอายุ และความรักต่อคนหนุ่มสาว เรื่อง “พี่น้องออกเรือนง่าย (姊妹易嫁)” “โลงเปล่า (空棺记)” เสียสละและลงโทษคนเย่อหยิ่งที่เกลียดคนจนแต่รักคนรวย นอกจากนี้ยังมีละครสั้นแบบดั้งเดิมเช่น “หวังเสี่ยวเร่งฝีเท้าเข้า (王小赶脚)” ที่บรรยายเรื่องราวพื้นบ้านอย่างน่าสนใจ ซึ่งมีคุณสมบัติทางอุดมการณ์และศิลปะที่ดี ในเวลานั้นคณะจิ๋วซานตงได้สัญจรไปทั่วมณฑลซานตงและออกเดินทางไปแสดงทั่วทุกหนทุกแห่ง เป็นการวางรากฐานสำหรับการรับรู้เกี่ยวกับจิ๋วซานตงในเมืองฉีหลู่ได้อย่างกว้างขวาง

ภาษาจิ๋วซานตง : อัตลักษณ์ภาษาท้องถิ่นฉีหลู่

ในขณะที่ผู้วิจัยทำการสำรวจเคยได้ยินเหล่าศิลปินอาวุโสได้กล่าวว่า ในช่วงปฏิวัติวัฒนธรรมเคยมีคนเสนอให้จัดการแสดงอย่างป้านซี (Revolutionary opera) ให้อยู่ในประเภทของจิ๋วซานตง ซึ่งนี่เป็นเรื่องที่ไม่มีทางเป็นไปได้ เนื่องจากการแสดงอย่างป้านซีมีพื้นฐานการขับร้องมาจากอุปรากรปักกิ่ง การขับร้องและจังหวะของอุปรากรปักกิ่งจะทรงพลังและปลุกใจ ซึ่งแตกต่างกับความอ่อนช้อยและเชื่องช้าของจิ๋วซานตงเป็นอย่างมาก จิ๋วซานตงเป็นमुखपाठที่ศิลปินในอดีตใช้มาเป็นเวลา ยาวนาน จึงทำให้มีคำศัพท์ที่หลากหลายและเป็นคำศัพท์ที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย จิ๋วซานตงนำภาษาที่ผู้คนคุ้นเคยที่สุดมาใช้เป็นบทพูดในการแสดง และในการฝึกฝนการแสดงบนเวทีในระยะยาว ทำให้ภาษาพูดในการแสดงจิ๋วซานตงได้ถูกขัดเกลา มีความน่าสนใจและเป็นอัตลักษณ์มากขึ้น ภาษาพูดของ “ตัวละครเล็ก ๆ” ที่มีบทบาทต่างกันได้สอดแทรกจริยธรรมของครอบครัว ความสัมพันธ์ในชีวิตสมรส และขนบธรรมเนียมพื้นบ้าน วิธีการนี้ไม่เพียงแต่จะแสดงให้เห็นถึงความมีชีวิตชีวาและภาพที่เป็นรูปธรรม แต่ยังแสดงลักษณะและความรู้สึกของตัวละครต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่ เน้นรูปแบบศิลปะที่มีชีวิตชีวาและสดใหม่ จังหวะที่ไหลรินและรวดเร็ว นอกจากนี้ภาษาพูดเหล่านี้ยังมีลักษณะเฉพาะใน

ท้องถิ่นอันโดดเด่น เต็มไปด้วยความน่าสนใจและขบขัน จึงทำให้เกิดความเพลิดเพลินและสนุกสนาน ขณะที่รับชมจึงชวนตง

ความหมายแฝงของนิทานพื้นบ้าน

นิทานพื้นบ้านเป็นส่วนสำคัญของวรรณกรรมพื้นบ้าน หนึ่งในวิถีวิสัยทัศน์ของชีวิตที่ดีขึ้น นิทานพื้นบ้านเกิดจากวิถีชีวิตจากชีวิต ในความหมายกว้าง นิทานพื้นบ้านเป็นหนึ่งในการถ่ายทอดและสืบสานศิลปะและวัฒนธรรมมุขปาฐะดั้งเดิม ในความหมายแคบ นิทานพื้นบ้านเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะที่แต่งขึ้น สร้างขึ้นและเผยแพร่โดยชาวบ้านและชนกรรมาชีพ (Qiaohua, 2016)

Wan Jianzhong นักทฤษฎีชาวจีนประพันธ์ วรรณกรรมพื้นบ้านเบื้องต้น โดยมีเนื้อหาส่วนหนึ่งกล่าวว่า “คุณค่าของการดำรงอยู่ของวรรณกรรมพื้นบ้าน อันดับแรกคือความงดงาม เหตุผลที่ผู้คนกระตือรือร้นที่จะเผยแพร่ชิ้นส่วนใหญ่นั้นเป็นเพราะพวกเขาสามารถได้รับความเพลิดเพลินด้านสุนทรียภาพ เมื่อเราให้ความสำคัญต่อคุณค่าพิเศษบางอย่างของวรรณคดีพื้นบ้าน เราไม่สามารถละเลยลักษณะทางสุนทรียภาพของวรรณกรรมพื้นบ้านได้” นิทานพื้นบ้านมาจากการปฏิบัติของผู้คน เนื้อหาคือความปรารถนาที่จะมีชีวิตที่ดีขึ้นของผู้คน เป็นการแสดงถึงจินตนาการที่สวยงามและความคาดหวังในสภาพแวดล้อมสังคมในขณะนั้น เป็นความเพลิดเพลินและความใฝ่หาความงามของประชาชน ความปรารถนาของชีวิตประเภทนี้ทำให้เกิดรูปแบบและเนื้อหาใหม่ ๆ สำหรับนิทานพื้นบ้านอย่างต่อเนื่อง ผู้ถ่ายทอดนิทานพื้นบ้านไม่ควรตั้งใจที่จะเผยแพร่ แต่ควรรับฟังความรู้สึกนึกคิดและวิสัยทัศน์ในการใช้ชีวิตของผู้คน ในกระบวนการรับฟังเรื่องราว ผู้ชมจะเชื่อมโยงความรู้สึกของตนกับตัวละครในนิทานพื้นบ้าน ดังนั้นจึงมักจะได้ยินผู้ชมยกย่องวีรบุรุษหรือดูถูกเจ้าหน้าที่ที่ทุจริต นอกจากนี้ ผู้ฟังแต่ละคนจะมีความรู้สึกและการตีความทางจิตวิทยาที่แตกต่างกัน เพราะประสบการณ์ชีวิต ภูมิหลังทางสังคม ความรู้และภูมิหลังอื่น ๆ ของแต่ละคนแตกต่างกัน ดังนั้นในกระบวนการถ่ายทอดนิทานพื้นบ้าน ผู้ฟังเหล่านี้จะเพิ่มเติมความเข้าใจของตนเองบางส่วนในขณะที่ไปเผยแพร่เรื่องราวต่อวิธีสร้างสรรค์โดยด้วยการรับฟัง-สร้างสรรค์-เล่าขานสืบต่อกันเช่นนี้กล่าวได้ว่า เป็นการผสมผสานระหว่างชีวิตและและเรื่องราวอย่างลงตัว (Jiali, 2014)

ประเภทของนิทานพื้นบ้าน

1. เรื่องเล่าและเทพนิยาย

เราทุกคนล้วนคุ้นเคยกับเทพนิยายและเรื่องเล่าต่าง ๆ เทพนิยายเป็นเรื่องราวแรกที่มนุษย์บอกเล่าปากต่อปาก ดังนั้นในวัยเด็ก เทพนิยายที่ได้ยินบ่อยที่สุดคือ เทพนิยายเรื่องเทพเจ้าหนี่หวา ซ่อมฟ้า นางจิงเว่ยถมทะเล เป็นต้น เทพนิยายเกิดขึ้นเนื่องจากมนุษย์ในยุคดึกดำบรรพ์มีเครื่องมือใน

การดำรงชีวิตเป็นเดิม ๆ ผลผลิตต่ำและเข้าใจธรรมชาติไม่เพียงพอ ดังนั้นโครงเรื่องของเทพนิยายจึงมักปรากฏเรื่องราวของธรรมชาติ ตลอดจนการสร้างผืนดินและท้องฟ้า เทวดา ทูตผีปีศาจ ฯลฯ เทพนิยาย คือเรื่องราวที่จากเกิดจากกระบวนการที่ผู้คนผสมผสานจินตนาการของตนเองกับการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยไม่รู้ตัว คือกระบวนการผสมผสานระหว่างธรรมชาติและสังคม ผสมผสานระหว่างมนุษย์กับสังคมและมนุษย์กับธรรมชาติ

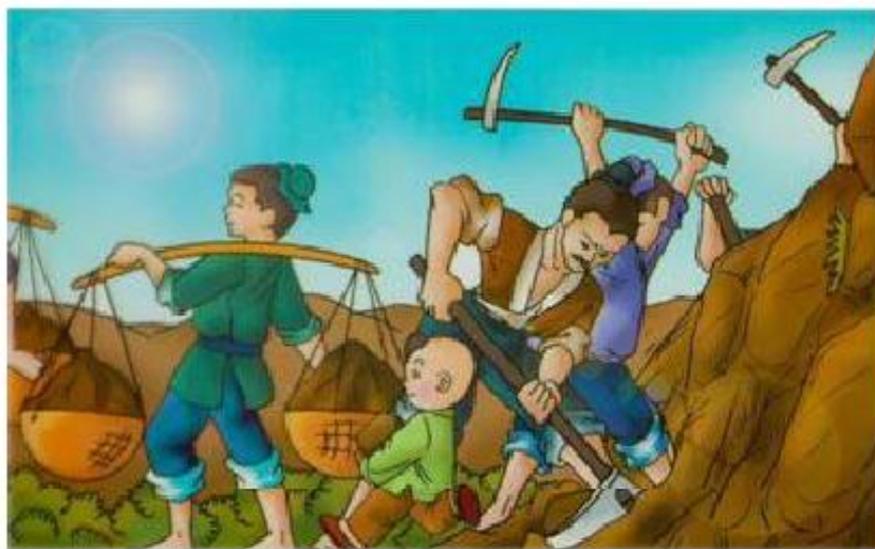
เทพนิยายที่ได้ยินตั้งแต่วัยเด็กเป็นขุมทรัพย์แห่งความมั่งคั่งทางจิตวิญญาณของมนุษย์ในสมัยโบราณ มีเหตุผลที่ทำให้เทพนิยายเกิดขึ้นและพัฒนา มีดังนี้

(1) เป็นผลมาจากการยืนหยัดต่อสู้กับธรรมชาติ มนุษย์ดึกดำบรรพ์สามารถอยู่รอดได้ด้วยการพึ่งพาอาศัยธรรมชาติ ดังนั้นภูมิหลังของเรื่องราวเทพนิยายส่วนใหญ่จึงหนีไม่พ้นกับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับท้องฟ้าและผืนดิน ขณะนั้นผลผลิตจากการเก็บเกี่ยวต่ำ ผู้คนเกิดความกลัวในใจในขณะเผชิญหน้ากับธรรมชาติและปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น การมาแทนที่ของดวงอาทิตย์และดวงจันทร์ ภัยพิบัติทางน้ำและบก ทำให้มนุษย์ดึกดำบรรพ์เกิดความสับสน พวกเขาต้องการรู้ความลับของทุกสรรพสิ่งในโลก รวมถึงการเกิด แก่ เจ็บ ตาย ทุกสิ่งล้วนทำให้มนุษย์ดึกดำบรรพ์รู้สึกถึงภัยคุกคาม เมื่อพวกเขาไม่สามารถแก้ไขปัญหาเหล่านี้ได้ จึงได้สร้างเรื่องราวอันดงามไว้ในเทพนิยายและจินตนาการว่าตนเองอยู่ในเทพนิยายเรื่องนั้น ภายใต้แนวคิดการเคารพบูชาธรรมชาติ ทำให้มนุษย์ดึกดำบรรพ์มองวัตถุจากธรรมชาติและพลังปาฏิหาริย์ล้วนเป็นสิ่งมหัศจรรย์ แต่อย่างไรแท้จริงแล้วเมื่อมนุษย์เผชิญกับปรากฏการณ์หรือภัยพิบัติทางธรรมชาติ ในใจของมนุษย์ดึกดำบรรพ์ก็ยังไม่ย่อท้อและยอมแพ้ เหมือนดังนิทานสุภาษิตจีนเรื่อง “ปูไถย้ายเขา” เป็นเรื่องราวของคนที่ประสบปัญหาจากธรรมชาติ จึงต้องการเรียนรู้ เอาชนะและเอาตัวรอดด้วยการอาศัยธรรมชาติ มนุษย์ดึกดำบรรพ์ได้เปลี่ยนความปรารถนาภายในใจเหล่านี้เป็นเนื้อเรื่องนิทานผ่านจินตนาการ จนกลายเป็นนิทานสุภาษิตเรารู้จักในตอนนี้ ดังนั้นมนุษย์ดึกดำบรรพ์จึงตีแผ่เนื้อหาที่สื่อถึงสถานการณ์ที่เผชิญความยากลำบากในการเก็บเกี่ยวผลผลิตและความเป็นอยู่ เป็นการสะท้อนความคิดของมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติในนิทาน

(2) เป็นผลจากลักษณะของสังคม ในยุคดึกดำบรรพ์มีมนุษย์จำนวนค่อนข้างน้อย ทุกคนอยู่กันเป็นชนเผ่า ต้องเดินทางร่วมกันเพื่อป้องกันการโจมตีของสัตว์ป่า ดังนั้นจำนวนแรงงานจึงมีจำกัด นี่จึงเป็นภูมิหลังส่วนหนึ่งของการเกิดเทพนิยายขึ้น เนื่องจากจะมีผู้กล้าหรือผู้ชำนาญค่อย ๆ ปรากฏขึ้นในยุคนั้น บุคคลเหล่านี้ได้รับการชื่นชมจากทุกเผ่าและค่อย ๆ ถูกมองว่าเป็นร่างจืดของผู้นำกลุ่มหรือเทพเจ้า ซึ่งความคิดนี้ทำให้มนุษย์เกิดความหวังภายในใจว่าสามารถพิชิตธรรมชาติได้

(3) ผลจากสงครามระหว่างชนเผ่า บางชนเผ่าต้องการครอบครองทรัพยากรธรรมชาติและสภาพแวดล้อมในการดำรงชีวิตมากขึ้น จึงเริ่มเปิดศึกยึดครองชนเผ่าขึ้น ฝ่ายที่ได้รับชัยชนะจะถือว่าเป็น “พลังแห่งเทพเจ้า” และได้รับการยกย่องในฐานะผู้นำระดับสูง จนได้ชื่อว่า “ผู้มีความสามารถที่สุดใน

ใต้หล้า” มนุษย์จะเขียนเหตุการณ์สงครามเหล่านี้ลงในเทพนิยายและนิทานด้วย และใส่จินตนาการเข้าไปจนกลายเป็นเทพนิยายที่เกินจริง ทำให้พวกเขากลายเป็นส่วนหนึ่งของนิทานและเทพนิยาย



ภาพที่ 2-2 ย้ายภูเขาเพื่อปลูกฝังความสามารถของลูกหลาน

(http://www.360doc.com/content/18/0411/15/12050044_744753296.shtml)

2. ตำนาน

เรื่องราวในตำนานก็เหมือนกับเรื่องราวในเทพนิยาย เส้นทางของการเผยแพร่ส่วนใหญ่เป็น “การเล่าแบบปากต่อปาก” เรื่องราวส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวทางสังคมเกี่ยวกับความจริง ความดี ความงาม ศิลธรรม ความยุติธรรมและคุณธรรม ตัวแทนตัวละครของเรื่องมีตั้งแต่เจ้าหน้าที่ที่ซื่อสัตย์ไปจนถึงเจ้าหน้าที่ทุจริต ตั้งแต่ผู้หญิงที่ประพฤติตัวดีไปจนถึงผู้หญิงที่ประพฤติตัวไม่ดี จากวีรบุรุษไปจนถึงพลเมืองทั่วไป ล้วนได้รับการบอกเล่าจากบุคคลสาธารณะที่ทุกคนให้ความสำคัญ เรื่องราวที่มีหัวข้อเหล่านี้ล้วนมีสิ่งหนึ่งที่เหมือนกัน นั่นคือ หากมีปัญหาในชีวิตประจำวันที่ไม่สามารถแก้ไขได้ “วีรบุรุษ” ในเรื่องก็สามารถแก้ไขปัญหานั้นได้อย่างง่ายดาย หัวข้อนี้เป็นที่นิยมในหมู่คนทั่วไปมากๆ เหตุผลหนึ่งก็คือจากเรื่องราวในตำนานเหล่านี้สามารถเพิ่มความรู้ทางประวัติศาสตร์ อีกทั้งยังสามารถเรียนรู้ทักษะการใช้ชีวิตบางอย่างได้ เหตุผลข้อที่สองคือ คนธรรมดา คนซื่อสัตย์ คนดี คนอ่อนแอต่างต้องการเอาชนะผู้กดขี่พวกเขา รวมถึงคนเลวและคนชั่ว ซึ่งในชีวิตจริงไม่สามารถทำได้และพวกเขาคาดหวังในจินตนาการว่าพวกเขาแข็งแกร่งกว่าตัวเองในชีวิตจริงมาก (Alberta, 2017)

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวในตำนานมีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต สิ่งที่เกิดขึ้นหรือสิ่งที่อาจเกิดขึ้น เมื่อตำนานได้ถือกำเนิดขึ้น การพูดอย่างเกินจริงและคลุมเครือเพื่อสร้าง

โครงเรื่องที่แปลกประหลาดและน่าสนใจยิ่งขึ้น ทำให้เนื้อหาเป็นจริงและเท็จ มีความลึกซึ้ง ใช้สัญลักษณ์เกินจริงและเทคนิคอื่นๆ เพื่อสะท้อนความสัมพันธ์ที่แท้จริงระหว่างตัวละครและเนื้อหาของเหตุการณ์ซึ่งเป็นภาพสะท้อนจากความเป็นจริง เนื่องจากตำนานเองมีผลการศึกษางานอย่างและความสนใจบางอย่าง トラバドที่สอดคล้องกับความรู้ความเข้าใจทางศีลธรรมของสังคม ผู้คนจึงชื่นชอบเป็นอย่างมาก

3. เรื่องราวในชีวิต

เรื่องราวในชีวิตที่เรียกว่า “เรื่องในทางโลก” หรือ “เรื่องจริง” เป็นส่วนสำคัญของกิจกรรมพื้นบ้าน นี่คือการบรรยายประจำวันของผู้คนทั่วไปที่ไม่ได้มีความสำคัญ เนื้อหาของเรื่องเป็นภาพชีวิตจริงของผู้คนทั่วไปพวกนี้ เรื่องราวดังกล่าวแพร่กระจายอย่างกว้างขวางในหมู่คนธรรมดา เช่น เรื่องราวของนักปราชญ์ เรื่องราวเชิงปรัชญาหรือเรื่องราวความรักของคนทั่วไป เป็นต้น ตัวละคร ภูมิหลัง สถานที่และโครงเรื่องในเรื่องราวชีวิตมักเป็นประสบการณ์ส่วนตัวของผู้เล่าหรือสิ่งที่เขาได้เห็นและได้ยินมา การเล่าเรื่องดำเนินไปด้วยตัวละครที่คุ้นเคยกับนักเล่าเรื่องเป็นบทบาทหลัก มีความเป็นจริงอย่างมาก จึงง่ายต่อการแพร่กระจายในหมู่ผู้คน ดังนั้น ในนิทานพื้นบ้านจึงมีจำนวนของเรื่องราวในชีวิตทั่วไปเช่นนี้มีมากที่สุด เนื่องจากเนื้อหาของเรื่องอิงจากชีวิตจริงของผู้คนเป็นหลัก จึงสะท้อนว่าชีวิตจริงเป็นอย่างไร การแสดงออกทางความคิดของผู้คนที่อยู่ในชนชั้นล่างนั้นอุดมไปด้วยเนื้อหาขอบเขตที่กว้าง การผสมผสานระหว่างความถูกต้องและความเป็นแบบฉบับ แน่แน่นอนว่าเพราะคนเรามีมุมมองหรือความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องราวในชีวิต เรื่องราวในชีวิตที่สอดคล้องกันก็มีองค์ประกอบตามจินตนาการด้วย แต่เนื่องจากเรื่องราวต่างๆ ถูกแต่งขึ้นตามตรรกะของชีวิต ไม่ใช่เรื่องราวที่ไม่เป็นความจริงซึ่งแต่งขึ้นมาเพียงอย่างเดียว ผู้คนจึงมองข้ามส่วนที่สมมติขึ้นและคิดว่ามันเป็นความจริง ดังนั้นพวกเขาจึงเชื่อว่าสิ่งนี้เป็นความจริง จากนั้นจึงแสวงหาการปลอบโยนทางวิญญาณในเรื่อง ซึ่งสะท้อนถึงอุดมคติและความปรารถนาของผู้คนเพื่อชีวิตที่ดีขึ้น ความไม่แน่นอนและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เขียนทำให้เรื่องราวในชีวิตเป็นตัวแทนของประเพณีพื้นบ้านในบางภูมิภาคหรือบางประเทศ

เรื่องราวในชีวิตมีอัตลักษณ์เฉพาะของตัวเอง ประการแรก ตัวเอกส่วนใหญ่ทุกเป็นบุคคลธรรมดาทั่วไป ตัวละครที่แสดงมักจะมีลักษณะเชิงบวกและเชิงลบ ตัวละครเชิงบวกเหล่านี้ส่วนใหญ่เป็นคนซื่อสัตย์ ใจดี จงรักภักดี ทำงานหนักและกล้าหาญ เช่น เกษตรกร แม่ยายที่ดี ลูกสะใภ้ที่ดี เป็นต้น ตัวละครเชิงลบคือเจ้าของที่ดินที่เจ้าเล่ห์และร้ายกาจ คนรวย คนร้ายที่โหดเหี้ยมหรือขุนนางที่กดขี่คนอ่อนแอ คนประเภทนี้จะถูกเกลียดชังและดูหมิ่น ประการที่สอง วาดจากความเป็นจริง เรื่องราวในชีวิตเป็นหนึ่งในเรื่องราวที่เหมือนจริงที่สุดของนิทานพื้นบ้านเรื่องหนึ่ง ดึงเอาข้อเท็จจริงของชีวิตและกลับมาใช้ชีวิตอีกครั้ง เต็มไปด้วยลมหายใจแห่งชีวิตที่คุ้นเคย สุดท้ายตัวละครจะแสดงด้วยเทคนิคทางศิลปะที่สมจริง เรื่องราวของชีวิตเป็นวรรณกรรมและศิลปะประเภทพิเศษ อาจเกิดขึ้นบ่อยครั้งในชีวิต

จริง แต่โครงเรื่องที่เป็นไปไม่ได้มากมายเกิดขึ้นกับคนคนหนึ่งเพราะผู้เล่าเรื่องใช้การสร้างสรรค์ใหม่ที่เกินจริง

4. ผู้มีความสามารถ

ในสมัยโบราณ เนื่องจากประชาชนชาวจีนทั่วไปจำนวนมากไม่มีเงินไปเรียน โดยพื้นฐานแล้วจึงอ่านหนังสือไม่ออก ดังนั้นพวกเขาจึงมีความคิดในการบูชาผู้มีความสามารถ มีความปรารถนา และโยกย้ายเรื่องราวที่สวยงามของคนที่มีความสามารถ มีเรื่องราวที่สวยงามมากมายของผู้มีความสามารถที่เล่าขานกันในหมู่คนผู้ใช้แรงงานและผู้รู้หนังสือที่อยู่ในสังคมชั้นล่าง ลักษณะเด่นส่วนใหญ่คือ ประการแรก มีความสามารถหลากหลาย และ “ความสามารถ” นี้ปรากฏอยู่ในความสามารถทางวรรณกรรม หมากกรุก สงครามและการบริหาร ตัวละครในเรื่องโดยทั่วไปมีความสามารถโดดเด่นในด้านกวีนิพนธ์ ในด้านการเมืองของประเทศ ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ของผู้มีความสามารถมักมีอัตลักษณ์เฉพาะตัวและลึกซึ้ง อีกทั้งยังโดดเด่น ประการที่สอง พวกเขาฉลาด มีไหวพริบ มีความสุขุมที่คนส่วนใหญ่ไม่มีเมื่อเผชิญกับปัญหา อีกประการหนึ่งคือมีความรู้สึกทางอารมณ์ ชายหญิงในเรื่องมีความจริงใจ ซื่อสัตย์ และพากเพียรในการหาคู่ในอุดมคติ เช่น เรื่อง “เหลียงซานป้อและจู้อิงไถ” (ภาพที่ 2-3) โดยทั่วไปแล้วจะให้ความปรารถนาและความหวังในความรักที่บริสุทธิ์แก่ผู้คนและมอบความรักในอุดมคติของจีนตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน สุดท้ายคือความสวยงาม มีความสามารถ และหล่อเหลา



ภาพที่ 2-3 เหลียงซานป้อและจู้อิงไถ (<https://www.meipian.cn/1915eoa>)

แนะนำเรื่องเหลียงซานป้อและจู้อิงไถ

ในขณะที่อัตราการรู้หนังสือโดยทั่วไปค่อนข้างต่ำ การศึกษาระดับมัธยมศึกษายังไม่เป็นที่นิยม คนส่วนใหญ่ได้ยินเรื่องราวตำนานของเหลียงจู้ผ่านการเล่าเรื่องราวและตำนานแบบปากต่อปาก

ชาวบ้านผู้สูงอายุได้ถ่ายทอดตำนานของเหลียงจู้ให้คนรุ่นหลังได้ฟัง ชาวบ้านยังได้เพิ่มความเข้าใจและการตีความของตนเองในกระบวนการเล่าแบบปากต่อปากเช่นนี้

เมื่อพูดถึงนิทานพื้นบ้านเหลียงจู้ในมณฑลซานตง คงไม่พูดถึงพื้นที่แถบมาโผในจีหนิง พื้นที่ตำบลฉือเจียวจื่อในเหวยฟางและพื้นที่จู้เจียงจงในพื้นที่ใหม่ของห่ายอันซี ซิงเต่า ในสถานที่เหล่านี้ ตำนานของเหลียงจู้ได้รับการสืบทอดมา คนในท้องถิ่นเชื่อว่าเหลียงจู้เป็นชาวพื้นที่บริเวณนี้ และ ตำนานของเหลียงจู้มาจากดินแดนที่บรรพบุรุษของพวกเขาอาศัยอยู่มาหลายชั่วอายุคน ผู้คนใน มาโผ ตำบลเว่ยซาน เมืองจีหนิง มณฑลซานตง เชื่อมั่นว่าเรื่องราวของเหลียงจู้เกิดขึ้นในบ้านเกิดของพวกเขา ยังคงมีโบราณวัตถุ เช่น หลุมฝังศพของเหลียงจู้ ป้ายฝังศพของเหลียงจู้ จิวซุน(บ้านเกิดของอิงไถ) และถนนอ่าลาสิบแปดลี่ เป็นต้น หลุมฝังศพของเหลียงจู้จากรัชสมัยเจิ้งเต๋อแห่งราชวงศ์หมิง ยังเคยถูกขุดขึ้นมาจากตำบลมาโผ ในเดือนตุลาคม ปีค.ศ.2013 หลุมฝังศพของเหลียงจู้ถูกระบุโดยรัฐบาลประชาชนมณฑลซานตงว่าเป็นหน่วยที่สี่ของหน่วยพิทักษ์มรดกทางวัฒนธรรมระดับมณฑลในมณฑลซานตง

เมื่อสัมภาษณ์คนในท้องถิ่นพบว่าพวกเขาคุ้นเคยกับตำนานของเหลียงจู้ ตำนานของเหลียงจู้ที่เล่ามานั้นส่วนใหญ่ถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น ในรูปแบบนิทานปากเปล่า โดยมีเนื้อหาทั่วไปดังนี้ เหลียงซานป้อและจู้อิงไถไปโรงเรียนด้วยกันและทั้งสองก็มีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิด ต่อมาจู้อิงไถได้รับการหมั้นหมายกับครอบครัวหม่าและเหลียงซานป้อก็เสียชีวิตด้วยภาวะซึมเศร้า จู้อิงไถกระโดดลงไปหลุมศพของ เหลียงซานป้อ ตระกูลหม่ารู้สึกอายหน้า ต่อมาตระกูลเหลียงและตระกูลจู้ก็รู้สึกอับอายเช่นกัน ดังนั้นในจีหนิง เรื่องราวของละครเหลียงจู้ไม่เคยได้รับอนุญาตให้ทำการแสดง พื้นที่มาโผในจีหนิงอยู่ใกล้กับ ซีฟู่ซึ่งเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ของวัฒนธรรมขงจื้อและเมิ่งจื่อ เห็นได้ชัดว่ามีวัฒนธรรมวัฒนธรรมขงจื้อและเมิ่งจื่อแผ่กระจายออกไป คนรุ่นก่อนรู้สึกจู้อิงไถไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของพ่อแม่และผิดคำพูด ทำให้ตระกูลหม่าต้องอับอายขายหน้าจากการไม่ยอมแต่งงาน จู้เจียงจงในพื้นที่ใหม่ของห่ายอันซี ซิงเต่า ยังกล่าวถึงตำนานเหลียงจู้ “ฉบับซิงเต่า” ชาวบ้านในท้องถิ่นยังเชื่อว่าจู้อิงไถเป็นคนในท้องถิ่นและผู้สูงอายุในท้องถิ่นจำนวนมากสามารถเล่าเรื่องเหลียงจู้และร้องเพลงได้อย่างเต็มโบราณสถานของจู้เจียงจงยังถูกระบุว่าเป็นหน่วยพิทักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญระดับมณฑลในตำบลเจียวหนัน ในช่วงต้นปีค.ศ.1984 บริเวณใกล้ๆ ยังมีเหลียงเจียงจงและหม่าเจียงจง ชื่อของภูเขาที่จู้อิงไถและเหลียงซานป้อศึกษายังคงใช้อยู่ถึงปัจจุบันและเนินเขาที่อยู่ติดกันยังคงเรียกว่าภูเขาเซียงกง

ตำนานเรื่องเล่าเหลียงจู้ในฉบับต่างๆ ที่เผยแพร่ในมณฑลซานตง มีรอยประทับของภาษาท้องถิ่นอย่างชัดเจนมาก เมื่อผู้คนในภูมิภาคต่างๆ สืบทอดและเล่าตำนานของเหลียงจู้ พวกเขาจะรวมภาษาท้องถิ่นเข้ากับเรื่องราวโดยไม่รู้ตัว ดังนั้น ตำนานเรื่องเล่าฉบับต่างๆ จึงมี “การแพร่ขยาย” อย่างเห็นได้ชัด โดยผสมผสานขนบธรรมเนียมท้องถิ่นและสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ ซึ่งทำให้แต่

ละเวอร์ชันมีความแตกต่างกันอย่างมากในวัฒนธรรมประจำภูมิภาค ในปัจจุบันวัยรุ่นจำนวนมากได้เรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับตำนานของเหลียงจู่ในรูปแบบของหนังสือ

1. ความหมายแฝงของเรื่องราวเหลียงจู่

ในกระบวนการพัฒนาทางประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน เรื่องราวของเหลียงจู่ได้รับการตีพิมพ์ ความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับวิถีชีวิตผู้คนมาโดยตลอด เรื่องราวของเหลียงจู่มีพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ ภายใต้อิทธิพลสภาพแวดล้อมและภูมิปัญญาพื้นบ้านของผู้คนในอดีต จึงทำให้ความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของเรื่องราวของเหลียงจู่มีทวีขึ้นเรื่อย ๆ จากเพลงสรรเสริญ “สตรีผู้มีศีลธรรม” ในยุคแรกได้พัฒนาไปสู่การแสวงหาเสรีภาพแห่งความรักของหนุ่มและสาว จากนั้นค่อย ๆ ขยายไปสู่อิสระของการแต่งงาน และเผยแพร่จิตวิญญาณแห่งการต่อต้านระบอบศักดินา อาจกล่าวได้ว่าการพัฒนาของเรื่องราวของเหลียงจู่ในสื่อให้เห็นถึงพัฒนาการทางความคิดของชนชาติ บอกเล่าถึงจิตวิญญาณโดยรวมของผู้คน ทำให้เรื่องราวของเหลียงจู่ได้รับการถ่ายทอดมาจนถึงทุกวันนี้ และมีคนแปลออกมาหลากหลายเวอร์ชัน ความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่แสดงออกมาจากโครงเรื่องเหล่านี้เป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องราวนี้ถูกสืบทอดมาจนถึงทุกวันนี้ ดังนั้นการใช้โครงเรื่องจากเรื่องราวของเหลียงจู่ โดยเน้นที่โครงเรื่องอันเป็นอมตะข้างต้น สามารถสรุปความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของเรื่องราวของเหลียงจู่ได้ 4 ประเด็นดังนี้

1.1 เป็นเพื่อนเรียนร่วมกัน: ความเสมอภาคด้านการศึกษาระหว่างชายและหญิง

เท่าที่ผู้วิจัยได้สัมผัสเรื่องราวของเหลียงจู่ จุดเริ่มต้นของเรื่องคือการออกไปเรียนหนังสือต่างถิ่น ซึ่งเป็นเรื่องราวที่เกิดจากความปรารถนาของหญิงสาวที่ต้องการออกไปเรียนหนังสือ จากส่วนนี้สามารถคาดการณ์ได้ว่า เรื่องราวนี้ต้องการสะท้อนให้เห็นภูมิหลังกระแสการเรียนหนังสือ โดยกล่าวถึงจู่อิงไถปลอมตัวเป็นชายเข้าไปเรียนหนังสือ และเป็นเพื่อนกับบัณฑิตชาย แม้ว่าจะถูกผูกมัดไว้ด้วยหลักจริยธรรม จู่อิงไถก็อยากเรียนหนังสือจึงต้องปลอมตัวเป็นชายเพื่อออกไปเรียน จะเห็นได้ว่าการเป็นชายจะมีข้อได้เปรียบมากกว่า การแสวงหาความรู้และการสำรวจสิ่งที่ไม่รู้จักนั้นเป็นธรรมชาติของมนุษย์และไม่มีแตกต่างกันเนื่องจากความแตกต่างทางเพศ นอกจากนี้ในสมัยโบราณ ผู้คนมักยกย่องบุคคลที่มีทั้งความสามารถและรูปร่างหน้าตาดี จะเห็นได้ว่า นอกจากรูปลักษณ์แล้ว ยังผู้ที่มีพรสวรรค์อีกด้วย ในด้านความรู้ ชายและหญิงมีแนวความคิดที่เหมือนกัน ต้องการแสวงหาความรู้และปรารถนาแบบเดียวกัน โดยไม่คำนึงถึงเพศหรือชนชั้น การปลอมตัวเป็นชายเพื่อไปเรียนหนังสือของจู่อิงไถ เป็นการแสดงออกทางศิลปะของความปรารถนาอันแรงกล้านี้ (Wei, 2006)

การปลอมตัวเป็นชายเป็นเรื่องที่ช่วยไม่ได้ในตอนนั้น และนั่นก็เป็นทางเลือกที่ดีที่สุดที่เธอสามารถทำได้เพื่อต่อต้านแนวคิดระบบศักดินา ไม่จำเป็นศึกษาอย่างละเอียดว่า ภาพลักษณ์ของจู่อิงไถมีลักษณะของสตรีในสังคมปิตาธิปไตยหรือไม่ เมื่อปรากฏภาพจู่อิงไถปลอมตัวในช่วงแรกของเรื่อง มีความน่ากลัวหรือได้รับการประณินประนามจากระบบศักดินาและข้อวิพากษ์จากสังคมหรือไม่

เรื่องราวได้พัฒนามาจนถึงปัจจุบัน การปลอมตัวเพื่อเข้าเรียนของจู้อิงไถกลายเป็นโครงเรื่องหลัก อย่างน้อยเราก็สามารถตีความได้สองประเด็นจากเรื่องนี้ : ประการแรกจู้อิงไถไม่ปฏิบัติตามระเบียบทางสังคมอย่างเต็มที่ อีกทั้งแสวงหาความเท่าเทียมระหว่างชายหญิงอย่างกล้าหาญและในส่วนลึกในใจยังต่อต้านโชคชะตาอยู่เสมอ ประการที่สอง จู้อิงไถมีความปรารถนาความรู้ และความปรารถนาในความรู้ตัวเองที่ทำให้จู้อิงไถกล้าที่จะก้าวออกจากบ้าน รับความเสี่ยงจากความคิดเห็นของสาธารณชน การแสวงหาความเท่าเทียมกันระหว่างชายและหญิงและการแสวงหาความรู้อาจเป็นที่มาของการต่อต้านโชคชะตาของจู้อิงไถ

1.2 หญิงปลอมเป็นชาย: ต้นกำเนิดจิตใต้สำนึกการเปลี่ยนเพศของสตรี

ไม่ว่าจะเวอร์ชันไหน ก็ขาดฉากจู้อิงไถปลอมตัวเป็นชายไม่ได้ ซึ่งเป็นเนื้อเรื่องหลักของเรื่อง “หญิงปลอมตัวเป็นชาย” น่าจะเป็นปรากฏการณ์ที่พบได้บ่อยในจินโบราณ ซึ่งบุคคลที่เรารู้จักกันดีก็คือ “จู้อิงไถ” กับ “ฮวามู่หลาน” ในสังคมศักดินาของจีนโบราณ ระบบปิตาธิปไตยกีดกันสิทธิหลายอย่างของผู้หญิง สถานะทางสังคมของหญิงและชายแตกต่างกันมาก เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ชาย ผู้หญิงถูกผูกมัดด้วยแนวคิดทางจริยธรรมมากกว่า เช่น แนวคิด “ผู้ชายเหนือกว่าผู้หญิง” และ “ผู้หญิงไร้ความสามารถถือว่ามิคุณธรรม” ซึ่งแนวคิดนี้ได้ถูกปลูกฝังในจิตใจของคนส่วนใหญ่ ดังนั้นหญิงปลอมตัวเป็นชายเข้าไปเรียนหนังสือ ปฏิบัติขัดกับบรรทัดฐานทางสังคม พฤติกรรมเหล่านี้เกิดขึ้นเพราะผู้หญิงต้องการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมได้อย่างอิสระ

ฉากจู้อิงไถใช้เข้าไปเรียนหนังสือกับทุกคนในสถานะของผู้ชาย ค่อย ๆ ถูกนำมาขายในบทธละคร นวนิยายและบทโทรทัศน์ จู้อิงไถกับเหลียงชานป้อเป็นศิษย์พี่ศิษย์น้องกัน ภาพความผูกพันที่ค่อย ๆ พัฒนาเป็นความรักของทั้งสองคนได้สร้างความสมบูรณ์ของเรื่องนี้ และทำให้เนื้อเรื่องนี้ดึงดูดผู้ชมมากที่สุดเรื่องหนึ่ง สิ่งสำคัญที่ดึงดูดผู้ชมคือการปลอมตัวเป็นชายก็คือการเปลี่ยนพฤติกรรมระหว่างที่เรียนหนังสือ จู้อิงไถซึ่งปลอมตัวเป็นชายมีลักษณะสองเพศ เธอเป็นผู้หญิง แต่เธอต้องเข้ากับเพื่อนร่วมชั้นของเธอในฐานะผู้ชาย เราสามารถเข้าใจภาพลักษณ์ของผู้ชายจากมุมมองผู้หญิงผ่านจู้อิงไถ และสามารถเข้าใจลักษณะสตรีผ่านมุมมองผู้ชาย บทบาทจู้อิงไถแสดงให้เห็นการผสมผสานสองเพศเป็นตัวละครที่มีสองเพศ พฤติกรรมเปลี่ยนเพศของจู้อิงไถ ตรงกับความต้องการของกลุ่มผู้ชมต่างเพศ จู้อิงไถที่ปลอมตัวเป็นชายสามารถแสดงความแตกต่างระหว่างเพศตรงข้ามกับการผสมผสานของทั้งสองเพศ นอกจากนี้การปลอมตัวเป็นชาย ยังเป็นการเปิดโอกาสให้จู้อิงไถสามารถศักยภาพของตน เราจะได้เห็นว่าเธอมีไหวพริบ ฉลาด และกล้าหาญ ไม่ว่าเธอจะเรียนหนังสือ การใช้ชีวิตหรือความกล้าหาญก็ไม่ด้อยกว่าผู้ชาย ตัวละครจู้อิงไถแสดงให้เห็นถึงข้อดีของสองเพศ คือ มีความกล้าหาญ เด็ดเดี่ยวเหมือนผู้ชาย แต่ก็มีคุณละเอียดยอ่อนและไหวพริบเหมือนผู้หญิง ตัวตนที่มีสองเพศของตัวละครจู้อิงไถ ผู้ชมไม่เพียงแต่เห็นความมีสติปัญญาของผู้ชาย แต่ยังให้ความสนใจกับความเฉลียวฉลาด จิตสำนึกที่เป็นอิสระ และกำลังอำนาจของผู้หญิง ชายหญิงสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างกลมกลืนและ

เท่าเทียมกัน นอกจากนี้ยังแสดงแนวคิดผู้ชายเป็นใหญ่กว่าผู้หญิงในสังคมปิตาธิปไตยแบบดั้งเดิม แต่อย่างไรก็ตามการเลือกปฏิบัติต่อสตรีมีมาตั้งแต่สมัยโบราณทั้งในประเทศตะวันตกและตะวันออกและตะวันตก ดังนั้นการปรากฏตัวผู้หญิงอย่างจู้อิงไถ ซึ่งมีบุคลิกโดดเด่นและปรารถนาที่จะมีสิทธิในการศึกษา เช่นเดียวกับผู้ชาย ทำให้ผู้หญิงและผู้ชายบางส่วนเห็นด้วยกับความคิดนี้ ตัวละครจู้อิงไถเป็นตัวแทนของความปรารถนาความเท่าเทียมกันระหว่างชายและหญิงในสังคมศักดินาของสตรี ซึ่งอาจเป็นหนึ่งในกุญแจสำคัญที่ทำให้เรื่องราวของเหลียงจู้ได้รับความนิยมและการยอมรับอย่างกว้างขวาง

1.3 หอนัดพบ: การแสวงความรักและเสรีภาพ

“หอนัดพบ” เป็นจุดสำคัญที่สุดของเรื่องเหลียงจู้ ในบางตำราที่เรียกฉากนี้ว่า “เยี่ยมเพื่อน” ในบทเพลง ศิลปะการแสดงพื้นบ้าน อุปรากรจีน ภาพยนตร์ล้วนบรรยายฉากนี้ได้อย่างเข้มข้น ยกตัวอย่างอุปรากรจีน นอกจากหนังสือเหลียงจู้ฉบับสมบูรณ์แล้ว ยังมีบทอุปรากรต่าง ๆ ที่ขับร้องเฉพาะ “หอนัดพบ” เช่น “บทเยี่ยมเพื่อน” ในศิลปะการแสดงราชวงศ์หมิง “บทเยี่ยมเพื่อน” ในทำนองซุยเซียง “เหลียงซานไปพบเพื่อน” ในการแสดงหงตั้ง “หอนัดพบตะวันออก” และ “เหลียงซานไปเยี่ยมเพื่อน” จากจี้วู้ “จู้จวงเยี่ยมเพื่อน” จากจี้วู้เสฉวน เป็นต้น จะเห็นได้ว่า ฉาก “หอนัดพบ” เป็นฉากมีบทบาทสำคัญในเรื่องราวของเหลียงจู้ ในบันทึกที่เก่าที่สุด มีเพียงไม่กี่ประโยคที่พูดถึงการมาเยี่ยมเพื่อนของซานป้อ ต่อมาได้มีการเพิ่มเนื้อเรื่องมาไป ทำให้ฉากการนัดพบเพื่อนที่หอนัดพบของซานป้อสมบูรณ์มากขึ้น จะเห็นได้ว่าเนื้อเรื่องนี้ต้องสะสมอารมณ์และจิตวิญญาณของผู้คนในอดีต ซึ่งตอนหอนัดบนั้นมุ่งเน้นไปที่การแสวงหาความรักและเสรีภาพของผู้คน

ในสังคมระบอบศักดินา ทั้งชายและหญิงแทบไม่มีสิทธิที่จะแต่งงานและรักอย่างอิสระเสรี และพวกเขาต้องเชื่อฟังคำสั่งของพ่อแม่และแม่สื่อ พ่อแม่ต้องจัดการเรื่องแต่งงานของบุตร แม้แต่ในสังคมปัจจุบันก็ยังมีเหตุการณ์เช่นนี้ ความรักคือแก่นเรื่องของเหลียงจู้ ผลงานส่วนใหญ่ที่สร้างจากเรื่องนี้มีความเกินจริง ปูเรื่องและเน้นความรู้สึกและความมั่นคงในรักแม้ตายก็ไม่อาจพรากทั้งสองจากกัน สะท้อนให้เห็นความปรารถนาที่ต้องการการแต่งงานและมีความรักอย่างอิสระเสรี ดังนั้นพฤติกรรมความรักของจู้อิงไถแม้ว่าจะขัดต่อหลักจริยธรรมและความเป็นจริงแบบปิตาธิปไตย ก็ยังเป็นที่ยอมรับและบอกเล่าต่อ เพราะสิ่งเหล่านี้ไม่ได้แสดงถึงความต้องการเสรีภาพของผู้หญิง แต่เป็นต้องการอิสระเสรีของมนุษย์ทุกคน แม้ว่าการปกครองแบบปิตาธิปไตยจะเข้มงวด แต่ความทะเยอทะยานและการแสวงหาสิ่งสวยงามเป็นธรรมชาติของมนุษย์ แม้ว่าการปกครองแบบปิตาธิปไตยจะเข้มงวด แต่ความทะเยอทะยานและการแสวงหาสิ่งสวยงามเป็นธรรมชาติของมนุษย์ และไม่มีอะไรสามารถจำกัดความปรารถนาเหล่านี้ของมนุษย์ได้ แม้แต่กาลเวลาที่ไม่สามารถดับสูญความปรารถนาของมนุษย์ได้

1.4 รูปแบบการเล่าเรื่องที่คลาสสิก

มานประเพณีเป็นวรรณกรรมคลาสสิกที่ถูกสร้างขึ้นผ่านรูปแบบศิลปะแขนงต่าง ๆ โครงสร้างภายในของเรื่องราวได้ผ่านการทดสอบโดยมวลชนและผู้สร้างในยุคสมัยที่ผ่านมา ภายใต้รูปแบบทางศิลปะแขนงต่าง ๆ จึงได้ก่อเกิดเป็นรูปแบบการแสดงที่มีเสถียรภาพ และยังเป็นการเปิดเข้าสู่รูปแบบการเรื่องแบบคลาสสิก ซึ่งรูปแบบการเล่าเรื่องนี้เป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้เสียงจู้กลายเป็นเรื่องราวคลาสสิก

เรื่องราวทั้งหมดดำเนินไปอย่างมีตรรกะของเหตุและผลคือ “การเปิดเรื่อง - การผูกปมเรื่อง - การเผชิญหน้า - การคลี่คลาย - บทสุดท้าย - ผลสรุป” ลักษณะเด่นคือการแสดงความขัดแย้งผ่านสามระยะหลัก ได้แก่ การสร้างปมเรื่องที่ซับซ้อนให้ผู้คนสงสัยและอยากติดตาม จังหวะการดำเนินเรื่องที่มีทั้งความตึงเครียดและผ่อนคลาย และความเศร้าโศกความปิติที่เชื่อมโยงกันทำให้เรื่องราวเข้มข้นขึ้นทีละขั้น ซึ่งความขัดแย้งแต่ละระยะเป็นจุดพัฒนาของโครงเรื่องใหม่ และมีลักษณะความเป็นไปได้ของการสร้างใหม่ ในขณะเดียวกัน การดำเนินเรื่องตามรูปแบบการเล่าเรื่องแบบเดิมนั้น ยังแสดงถึงคุณค่าด้านสุนทรียภาพอันเป็นอัตลักษณ์อีกด้วย

จู้อิงไถต้องการปลอมตัวเป็นผู้ชายเพื่อออกไปเรียนหนังสือ และเธอยังมีความขัดแย้งกับครอบครัว ซึ่งเป็นความขัดแย้งแรก และจู้อิงไถได้แก้ไขความขัดแย้งนี้ด้วยความมุ่งมั่นและความเฉลียวฉลาดของเธอ ในกระบวนการแก้ไขความขัดแย้งนี้ได้นำไปสู่การแสดงออกของลักษณะนิสัยตัวละคร เช่น จู้อิงไถ บิดาของจู้อิงไถ และคนอื่น ๆ และเป็นการปูเนื้อเรื่องเพื่อนำไปสู่การพัฒนาเรื่องราวต่อไป ตัวตนความเป็นผู้หญิงและความขัดแย้งกับสหายในระหว่างการเรียนหนังสือของเธอคือความขัดแย้งครั้งที่สอง ในความขัดแย้งนี้ อุปสรรคที่จู้อิงไถต้องแก้คือการเอาชนะความลำบากต่าง ๆ ที่เกิดจาก

อัตลักษณ์ของผู้หญิง เป้าหมายของการกระทำของเธอคือการปกปิดตัวตนความเป็นผู้หญิงของตนเพื่อให้สามารถศึกษาต่อได้ ความขัดแย้งนี้ทำให้เกิดความตึงเครียดของเรื่องราว

ดังนั้น ในกระบวนการดำเนินเรื่องราวนั้นได้มีการสอดแทรกสถานการณ์เพื่อคลายความตึงเครียดนี้ เช่น จู้อิงไถถูกเหลียงซานป้อตั้งคำถามเรื่องใส่เสื้อผ้าเวลนอน และจู้อิงไถจะแก้ไขปัญหาได้อย่างไร เป็นต้น ในด้านหนึ่ง การเพิ่มฉากสถานการณ์เหล่านี้เข้าไป เป็นการเสริมให้ตัวละครจู้อิงไถมีภาพลักษณ์ที่เฉลียวฉลาดและมีไหวพริบเป็นอย่างมาก และอีกด้านหนึ่ง ฉากของเรื่องราวที่แสดงถึงความชาญฉลาดนั้นยังเป็นตัวกระตุ้นที่มีความแปลกใหม่ เพิ่มความอยากรู้ของผู้ชม และเพิ่มแรงจูงใจของผู้ชมในการติดตามผลของเรื่องราวต่อไป ฉากที่เหลียงซานป้อและจู้อิงไถพบกันที่ระเปียงเป็นความขัดแย้งครั้งที่สามของเรื่อง ความขัดแย้งนี้เป็นไปในเชิงบวกและรุนแรงที่สุด เป็นความขัดแย้งระหว่างตนเองกับครอบครัว และความขัดแย้งภายในใจของตัวเอง และยังมีความขัดแย้งระหว่างครอบครัวกับครอบครัวที่ซับซ้อนเกี่ยวพันกันและนำไปสู่ความขัดแย้งที่รุนแรง ภาพลักษณ์ที่ตือร้อนของจู้อิงไถและสีสันที่น่าสลดใจของเรื่องราวได้ดำเนินมาถึงจุดวิกฤตสูงสุดหรือจุดไคลแมกซ์ สุสานรักผีเสื้อเป็นความ

ขัดแย้งครั้งที่สี่ เป็นจุดโคลแมกซ์ของเรื่องราวทั้งหมด และส่วนพลิกผันหรือจุดหักเหของเรื่องราว เรื่องราวความรักของทั้งคู่ที่ไม่อาจครองรักกันได้นั้นมีสาเหตุปัจจัยเป็นตัวก่อ ทว่าฉากสุสานรักผีเสื้อกลับเป็นสิ่งที่อยู่เหนือความคาดคิดของผู้คน ซึ่งทำให้เกิดความตึงเครียดทางศิลปะเป็นอย่างมาก ทำให้ผู้ชมรู้สึกทั้งเศร้าและมีความสุข เกิดการหน่วงของเวลาที่ยาวนานออกไป ม่านประเพณีได้ดำเนินเรื่องผ่านความขัดแย้งหลักสามระยะ เนื้อเรื่องมีทั้งระดับที่ตึงเครียดและผ่อนคลาย มีทั้งความสุขและความทุกข์ที่สลับกันไปมา โครงเรื่องและรูปแบบการเล่าเรื่องแบบนี้ทำให้ม่านประเพณีไม่เพียงแต่ได้รับความนิยมในด้านการดัดแปลงเป็นละคร แต่ยังสร้างรากฐานที่มั่นคงในด้านสาขานวนิยายจากความตึงเครียดและแรงปะทุของเรื่องราว

ในรูปแบบการเล่าเรื่องราวแบบนี้ ตัวละครในเรื่องจะเต็มไปด้วยความมีชีวิตชีวาอยู่เสมอ เหลียงชานป้อมุ่งมั่นในการเรียน ชื่อสัตย์และเรียบง่าย จิตใจดีและสุขภาพ และประหยัด เป็นตัวละครที่สอดคล้องกับภาพลักษณ์ของวัฒนธรรมขงจื้อ จูอิงไถเป็นบุตรสาวในตระกูลที่มีชื่อเสียง กระจายในความรู้ แน่วแน่ ชื่อสัตย์ และกล้าหาญ เป็นภาพลักษณ์ของสตรีในอุดมคติของคนโบราณ ทั้งสองตัวละครนี้ สอดคล้องกับรสนิยมทางสุนทรียภาพของคนจีนมาตั้งแต่สมัยโบราณ สอดรับกับกับความคาดหวังด้านสุนทรียภาพของสาธารณชน และยังต่อยอดถึงแนวโน้มคุณค่าทางสุนทรียภาพที่ยังปรากฏของธรรมเนียมจีน นอกจากนี้ ในความขัดแย้งที่ดูเดือดนั้น ม่านประเพณียังสอดแทรกทิวทัศน์ธรรมชาติไว้มากมาย เช่น ในฉากสืบทอดองค์สั้งน้องด้วยอาลัย ได้กล่าวถึงความงดงามที่ได้เห็นและได้ยินระหว่างการเดินทาง ความงามของทิวทัศน์ธรรมชาติผสมผสานกับความงามของบุคลิกตัวละคร ซึ่งแสดงถึงคุณค่าทางสุนทรียภาพอันเป็นอัตลักษณ์ ในความสุขที่มีความเศร้า ในความเศร้าที่ปนความสุข ทั้งเศร้าโศกและสวยงาม (Jingshu & Xiaofeng, 2010)

2. การสร้างการเล่าเรื่องแบบคลาสสิกในนวนิยายของเหลียงจู้

หลังทศวรรษ 1950 นวนิยายเรื่องเหลียงจู้จำนวนมากปรากฏขึ้น เช่น “ประวัติศาสตร์การไว้ทุกข์ของเหลียงจู้” ของ Wang Yuan เป็นต้น หนึ่งในนั้นมีนวนิยายเหลียงจู้สองเล่มที่น่าสนใจ ได้แก่ “เหลียงชานป้อและจูอิงไถ” โดย Zhang Henshui และ “เหลียงชานป้อและจูอิงไถ” โดยนักเขียนชาวเซียงไฮ้ Zhao Qingge โดยนวนิยาย “เหลียงชานป้อและจูอิงไถ” ฉบับของ Zhang Henshui ได้รับการตีพิมพ์ครั้งแรกเป็นสิ่งพิมพ์ต่อเนื่องในหนังสือพิมพ์ “ต้ากงเป่า” หนังสือพิมพ์เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนึ่ง เป็นสื่อที่เก่าแก่ “ต้ากงเป่า” เป็นหนังสือพิมพ์จีนที่ดำเนินกิจการมายาวนานที่สุดในประเทศของจีน ด้วยความช่วยเหลือจากการหมุนเวียนและอำนาจของ “ต้ากงเป่า” ในเวลานั้น เรื่องราวของเหลียงจู้ได้รับการโฆษณาอย่างกว้างขวางและดึงดูดสายตาของผู้คนอีกครั้ง ในเวลาเดียวกัน นวนิยายเหลียงจู้เป็นสิ่งพิมพ์ต่อเนื่องในหนังสือพิมพ์ “ต้ากงเป่า” ไม่เพียงแต่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานวรรณกรรมเท่านั้น แต่ยังส่งผลต่อการคงไว้ซึ่งเนื้อหาของเรื่องอีกด้วย และเนื่องจาก “ต้ากงเป่า” ตีพิมพ์ขายในต่างประเทศด้วย จึงเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการเผยแพร่

เรื่องราวของเหยียงจู้ในต่างประเทศ ผลงาน “เหยียงซานป้อและจู้อิงไถ” โดย Zhao Qingge เป็นการสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ของจีวเสฉวน “หลิวยินจี” และจีวประเภทอื่นๆ ได้รับการแปลเป็นหลายภาษาและเผยแพร่ไปยังต่างประเทศ นับแต่นั้นเป็นต้นมา นวนิยายของเหยียงจู้ก็รุ่งเรืองเฟื่องฟูและนวนิยายของเหยียงจู้ก็ปรากฏออกมาเป็นจำนวนมาก เช่น “เหยียงซานป้อและจู้อิงไถ” โดย Gu Zhikun นักเขียนชาวเส้าซิง “เหยียงซานป้อและจู้อิงไถ” โดย Zhong Xiu และ Tao Wei จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์วรรณกรรมประชาชน “ผีเสื้อเหยียงจู้” โดย Lin Yi จัดพิมพ์โดย Times Literature and Art Publishing House เป็นต้น

3. รูปแบบของอุปรากรเรื่องเหยียงจู้ในศิลปะการแสดงบนเวที

หน้าที่สื่อของรูปแบบการแสดงบนเวที รูปแบบการแสดงบนเวทีของเหยียงจู้เป็นเวทีการแสดงละครพื้นบ้านแบบสามมิติและการเขียนเรื่องราวของเหยียงจู้ การแทรกแซงของรูปแบบการแสดงส่งผลโดยตรงต่อรูปแบบการแสดงออกของเรื่องราวเหยียงจู้ และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากในภาษาการแสดงบทบาทสมมติและศิลปะของตัวละคร จำเป็นต้องใช้สื่อปากเปล่า อีกทั้งยังขาดสื่อทางการเขียนไม่ได้ เป็นศิลปะแบบองค์รวมที่พัฒนาศิลปะภาษาเป็นการผสมผสานระหว่างวรรณคดีดนตรี การเต้นรำและการแสดงทางศิลปะอื่นๆ

เหตุผลที่เหยียงจู้ในรูปแบบการแสดงถูกแยกออกมาเพราะว่าศิลปะการแสดงบนเวทีเป็นวิธีหนึ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการถ่ายทอดและเผยแพร่เรื่องราวพื้นบ้าน และในบรรดารูปแบบการแสดงที่หลากหลาย การแสดงอุปรากรจีนเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ประการแรก ในยุคของสื่อปากเปล่านั้นปัจจัยด้านประสิทธิภาพอยู่แล้วในเพลงลำนำนิทานพื้นบ้าน ศิลปะการเล่าและการร้องและในรูปแบบอื่นๆ ประการที่สอง การพัฒนา เหยียงจู้ในรูปแบบของการแสดงบนเวทีนั้นไม่สามารถแยกออกจากการส่งเสริมและความช่วยเหลือในการพิมพ์เป็นข้อความได้ ประสิทธิภาพของการแสดงบนเวทีต้องใช้บทในการพูด และการพิมพ์ข้อความก็สามารถตอบสนองความต้องการในการสร้างบทพูดได้ ตัวอย่างเช่น เนื้อเรื่องของเหยียงจู้และการแสดงอุปรากรจีนเหยียงจู้มีความเชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่อง การแสดงและบทนั้นแยกจากกันไม่ได้ ในความสัมพันธ์นี้ ด้านหนึ่ง การเล่าปากเปล่าแบบพื้นบ้านที่มีลักษณะเรียบง่ายของชาวบ้านได้รับการเสริมแต่งอย่างต่อเนื่องและมีแนวโน้มที่จะได้รับการขัดเกลา ในทางกลับกัน การเกิดขึ้นของอุปรากรจีนทำให้การเล่าเรื่องปากเปล่าและการเล่าเรื่องแบบเป็นลายลักษณ์อักษรเกี่ยวกับเรื่องราวของเหยียงจู้เผยแพร่ได้ดีขึ้นด้วยประสิทธิภาพจากการแสดง การแทรกแซงของผู้รู้หนังสือและลักษณะทางวรรณกรรมของข้อความเป็นหลักฐานและรากฐานสำหรับการพัฒนาอุปรากรเหยียงจู้ ประการแรก บทละครส่วนใหญ่ดัดแปลงมาจากนวนิยายพื้นบ้านและวรรณกรรมการเล่าปากเปล่า วรรณกรรมมีสัดส่วนอย่างมากในอุปรากรจีน บทละคร การเล่าปากเปล่าและนวนิยายโบราณถือเป็น “ชุมชนเล่าเรื่อง” อุปรากรเรื่องนี้เป็นการแสดงออกถึงการเล่าเรื่องด้วยวาจาของชาวบ้านและการเล่าเรื่องที่เป็นลายลักษณ์อักษรที่เขียนโดยผู้รู้หนังสือผ่านรูปแบบของการแสดง

อุปรากรเหฺลียงจู้ยังเป็น “เนื้อหาเล่าเรื่องทั่วไป” ของนิทานพื้นบ้าน วรรณกรรมการเล่าปากเปล่าและอื่นๆ การเล่าปากเปล่าแบบดั้งเดิมและคำอธิบายเป็นลายลักษณ์อักษรจะเปลี่ยนเป็นรายการการแสดงในอุปรากร ซึ่งแสดงออกผ่านสัญลักษณ์ทางดนตรีของอุปรากรและการเคลื่อนไหวทางกายภาพของนักแสดง ในขณะที่เดียวกัน เนื่องจากเหฺลียงจู้เป็นนิทานพื้นบ้าน ในสมัยก่อนส่วนใหญ่จะร้องเป็นแนวศิลปะพื้นบ้าน ดังนั้น นวนิยายเหฺลียงจู้จำนวนมากจึงถูกสร้างขึ้นตามบทของอุปรากรจีน กล่าวคือ การเผยแพร่อุปรากรจีนเหฺลียงจู้แพร่หลายในโรงน้ำชาและร้านอาหารพื้นบ้านได้มีผลต่อการก่อตัวของนวนิยายเหฺลียงจู้ ดังนั้นนวนิยายเหฺลียงจู้กับอุปรากรจีนเหฺลียงจู้จึงมีความสัมพันธ์กัน ในสังคมดั้งเดิม อุปรากรจีนเป็นส่วนสำคัญของความบันเทิงในชีวิตประจำวันของผู้คนและอุปรากรเหฺลียงจู้มีตำแหน่งสำคัญในการพัฒนา วิวัฒนาการ การเผยแพร่และสืบทอดเหฺลียงจู้ จนถึงปัจจุบัน ในบรรดาอุปรากรจีนมากกว่า 100 รายการในประเทศจีน ละครใหญ่เช่น จิวคุ่นฉวี จิวกวางตุง จิวปักกิ่ง ฉៃเตี้ยว ฯลฯ และละครท้องถิ่นขนาดเล็กเช่น จิวซานตงและจิวเจ้อเจียงเกือบทั้งหมดต่างเคยแสดงบทละครเรื่องเหฺลียงจู้ อุปรากรเหฺลียงจู้ได้กลายเป็นบทละครคลาสสิกในอุปรากรจีนประเภทต่างๆ จะเห็นได้ว่าอุปรากรเหฺลียงจู้มีบทบาทสำคัญในด้านอุปรากรจีนและรูปแบบการแสดงของอุปรากรจีนมีบทบาทสำคัญในการสืบทอดและเผยแพร่เหฺลียงจู้

4. ภาพลักษณ์ของเหฺลียงจู้ในบริบทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์

4.1 รูปแบบของภาพยนตร์อุปรากรจีนเหฺลียงจู้

ในปีค.ศ.1926 ภาพยนตร์เงียบเรื่องแรกของเหฺลียงจู้เรื่อง “ประวัติความเจ็บปวดของเหฺลียงจู้” ได้ปรากฏตัวขึ้นในประวัติศาสตร์ ผลิตโดย Shanghai Tianyi Film Company ในปีค.ศ. 1940 ภาพยนตร์เสียงเรื่องแรก “เหฺลียงซานป้อและจู้อิงไถ” ปรากฏตัวขึ้น ในปีค.ศ. 1952 นายกรัฐมนตรีโจว เอินไหล ได้กำกับการถ่ายทำเหฺลียงซานป้อและจู้อิงไถ ซึ่งเป็นภาพยนตร์อุปรากรจีนสี่เรื่องแรกหลังการก่อตั้งประเทศจีนใหม่และได้ถูกนำไปฉายที่เจนีวา นี่เป็นภาพยนตร์อุปรากรจีนสี่เรื่องแรกในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์จีน ผสมผสานนิทานพื้นบ้าน อุปรากรประจำชาติและภาพยนตร์สมัยใหม่เข้าไว้ด้วยกัน เป็นภาพยนตร์คลาสสิกในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์จีน เนื้อหาของภาพยนตร์โดยพื้นฐานแล้วรวมถึงโครงเรื่องคลาสสิกในนิทานพื้นบ้าน เช่น ผู้หญิงปลอมตัวเป็นผู้ชายเพื่อไปเข้าเรียน เพื่อนร่วมชั้นเรียน ส่งกันลับแปดลิ เป็นต้น การฉายภาพยนตร์เรื่องเหฺลียงจู้ทำให้เรื่องราวของเหฺลียงจู้ได้รับความสนใจอย่างมากและมีการพูดถึงจากผู้คนอีกครั้ง ภาพยนตร์ใช้วิธีการที่สมจริงในการแสดงสิ่งต่างๆ ด้วยความฉับไว จุดเด่นของภาพยนตร์อุปรากรจีนสี่เรื่อง “เหฺลียงซานป้อและจู้อิงไถ” คือการผสมผสานเทคโนโลยีภาพยนตร์กับการแสดงอุปรากรจีนแบบดั้งเดิม เทียบกับเหฺลียงจู้ในรูปแบบของตำนานปากเปล่า วรรณกรรมและการแสดงบนเวที ฯลฯ ทำให้เกิดความแตกต่างอย่างมากในด้านสุนทรียภาพ ซึ่งรวมอยู่ในประสบการณ์การมองเห็น พื้นที่ และการได้ยิน การแสดงออกทางศิลปะแบบใหม่ทำให้เรื่องราวของเหฺลียงจู้มีความหมายใหม่และประสบการณ์ด้านสุนทรียภาพใหม่

สำหรับผู้ชม อาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์อุปรากรจีนสี่เป็นงานภาพยนตร์คลาสสิกในช่วงเปลี่ยนผ่าน เรื่องราวของเหลียงจู้สู่ยุคปัจจุบัน ถ่ายทอดเรื่องราวโดยปากเปล่าและเขียนเนื้อหาของเหลียงจู้และรูปแบบศิลปะพื้นบ้านแบบดั้งเดิม เริ่มรูปแบบใหม่ของการแสดงออกเรื่องราวของเหลียงจู้ ภายใต้การสร้างสรรค์เทคโนโลยีแห่งยุคใหม่

4.2 รูปแบบที่หลากหลายของการดัดแปลงภาพยนตร์และโทรทัศน์ของเหลียงจู้

ในกระบวนการวิวัฒนาการและการพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไปของเรื่องราวเหลียงจู้ รูปแบบของมันเปลี่ยนไปตามการเปลี่ยนแปลงของสื่อในระยะต่างๆ ที่โดดเด่นเป็นพิเศษคือ ภาพยนตร์และโทรทัศน์ดัดแปลงของเหลียงจู้ซึ่งส่งผลกระทบต่อการใช้บทสมัยใหม่ของเหลียงจู้ เนื่องจากละครสี่เรื่องแรกหลังยุคก่อตั้งประเทศจีนใหม่ “เหลียงซานป้อและจู้อิงไถ” เสร็จสมบูรณ์ภายใต้การกำกับดูแลของนายกรัฐมนตรีโจวเินไหลในปีค.ศ.1952 และได้นำไปฉายที่เจินวู เนื่องจากความแทรกแซงของสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์ หลังจากนั้นเหลียงจู้ยังได้รับการดัดแปลงเป็น ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เวอร์ชันต่างๆ เช่น ละครโทรทัศน์เรื่อง “เหลียงซานป้อและจู้อิงไถ” (ปีค.ศ.1995) “เหลียงซานป้อและจู้อิงไถสามภรรยาเจ็ดชาติ” (ปีค.ศ.1999) “เหลียงจู้วัยเยาว์” (ปีค.ศ. 2000) ละครโทรทัศน์จ้าววางตั้ง “เหลียงซานป้อและจู้อิงไถ” ปีค.ศ.2002 “เหลียงซานป้อและจู้อิงไถ” (ปีค.ศ.2007) เป็นต้น เช่นเดียวกับภาพยนตร์อุปรากรวางตั้ง “เหลียงซานป้อและจู้อิงไถ” (ปีค.ศ. 1953) ภาพยนตร์เพลงหวงเหมย “เหลียงซานป้อและจู้อิงไถ” (ผลิตโดย Shaw Brothers Hong Kong ในปีค.ศ.1963) ภาพยนตร์เรื่อง “ภาคก่อนของเหลียงซานป้อและจู้อิงไถ” (ปีค.ศ.1994) ภาพยนตร์เรื่อง “เหลียงจู้” (ปีค.ศ.1994) หัวข้อของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แต่ละเรื่องของเหลียงจู้เป็นหัวข้อเดียวกัน โดยพื้นฐานแล้วคือการแสวงหาอิสรภาพและความรักในอุดมคติ แต่การดัดแปลงของภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีเนื้อหาเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง ตัวละครและรูปแบบได้ถูกเพิ่มเข้าไปในความคิดของผู้กำกับ โปรดิวเซอร์และนักแสดง การตีความเรื่องราวของเหลียงจู้ในแต่ละคนมีอัตลักษณ์เฉพาะของตัวเอง เหลียงจู้ที่คนส่วนใหญ่ในทุกวันนี้ได้สัมผัสไม่ได้มาจากตำนานพื้นบ้านที่สืบทอดกันมาโดยการเล่าแบบปากเปล่า แต่มาจากละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์หลากหลายเวอร์ชันในช่วงไม่กี่ทศวรรษที่ผ่านมา ไม่ยอมรับไม่ได้ว่าอิทธิพลของสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์ของเหลียงจู้ที่มีต่อคนรุ่นใหม่เกิดขึ้นโดยสัญชาตญาณและยาวนานกว่า จากปรากฏการณ์เช่นนี้ จะพบว่าในขณะที่อุตสาหกรรมเทคโนโลยีและสื่อมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและมีบทบาทที่รุนแรง สื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์มีจุดยืนที่ไม่สามารถละเลยในการสืบทอดและเผยแพร่เรื่องราวนิทานพื้นบ้านได้ดียิ่งขึ้น วรรณกรรมการเล่าปากเปล่าแบบดั้งเดิมมีเส้นทางการหมุนเวียนที่ใหม่และต่อเนื่อง จากมุมมองของผลงานภาพยนตร์และโทรทัศน์ของเหลียงจู้และผลกระทบจากการเผยแพร่ ในด้านหนึ่ง ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ส่งเสริมการสืบทอดอันทันสมัยของเหลียงจู้ ในทางกลับกัน ยังสะท้อนลักษณะการพัฒนาของเรื่องราวของเหลียงจู้ที่ก้าวหน้าไปตามกาลเวลาและมีการสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง กล่าวได้

ว่าตั้งแต่การพัฒนาตำนานการเล่าปากเปล่าแบบดั้งเดิมจนถึงปัจจุบัน เหลียงจู้ได้สร้างสถานะอันมั่นคงที่ไม่สั่นคลอนผ่านการสืบทอดและการพัฒนารูปแบบศิลปะต่างๆ และด้วยความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์และรูปแบบประจำชาติ ทำให้มีอิทธิพลอย่างมากทั้งในประเทศและต่างประเทศ ก่อให้เกิดปรากฏการณ์ของวัฒนธรรมเหลียงจู้และกลายเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์อันโดดเด่นของวัฒนธรรมจีน (Hui & Yabin, 2005)

ข้อดีของแอนิเมชันเป็นสื่อสำหรับแอนิเมชันนิทานพื้นบ้าน

1. ระดับรากหญ้า

“ระดับรากหญ้า” เรียกอีกอย่างว่า “พื้นฐาน” ลักษณะพื้นฐานของเอฟเฟกต์ศิลปะแอนิเมชันสะท้อนให้เห็นในตอนแรกว่ามันมาจากชีวิต สูงกว่าชีวิต แล้วกลับคืนสู่ชีวิต แอนิเมชันสามารถใช้ฉากชีวิตของคนทั่วไปในนั้นได้ เมื่อมีการสร้างเอฟเฟกต์แอนิเมชัน มันจะรวบรวมขนบธรรมเนียมพื้นบ้านที่มีชีวิตที่เรียบง่ายที่สุดไว้ที่ด้านล่างของสังคม และดึงเนื้อหาหรือเนื้อหาของสังคมระดับล่างสุดออกมา หลังจากการประมวลผลทางศิลปะและผลตอบรับสู่สังคมจริงอีกครั้ง ผู้คนในชีวิตจริงอาจมีเสียงสะท้อนทางจิตวิญญาณบ้างเมื่อพวกเขาเห็นแอนิเมชันเหล่านี้ เพื่อให้นิทานพื้นบ้านน่าเชื่อถือยิ่งขึ้นในหมู่คนทั่วไป ประการที่สองสะท้อนให้เห็นในการโต้ตอบระหว่างผู้สร้างและผู้ชม วัตถุประสงค์และกลุ่มดูการวางตำแหน่งแอนิเมชันเป็นคอนเทนต์ในกระบวนการแอนิเมชันได้รับการสนับสนุนจาก “แฟนแอนิเมชัน” แฟนๆ บางคนมีความรู้ระดับมืออาชีพด้านแอนิเมชันอย่างลึกซึ้งซึ่งการประเมินและคำแนะนำด้านศิลปะและเทคนิค

2. อัตลักษณ์ของเวลาและสถานที่

แอนิเมชันเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร ลักษณะเชิงพื้นที่ที่มีความหมายดังนี้ ประการแรกแอนิเมชันได้สันนิษฐานถึงลักษณะเชิงพื้นที่ แอนิเมชันเป็นผลิตภัณฑ์หลังจากเพิ่มความรู้สึกร่วมตัวของผู้สร้างแอนิเมชัน พวกเขาให้ชีวิตกับสิ่งที่ไม่มีชีวิต สร้างเวลาและพื้นที่เฉพาะสำหรับพวกเขา นำงานที่มีเวลา สถานที่และลักษณะมาสู่ผู้ชม สิ่งที่ครีเอเตอร์นำเสนอต่อผู้ชมไม่ใช่โลกในโลกแห่งความเป็นจริงอีกต่อไป แต่เป็นเวลาและพื้นที่ที่สมมุติขึ้นโดยผู้สร้างเอง ประการที่สอง แอนิเมชันมีลักษณะของเวลาและพื้นที่ คุณลักษณะนี้มุ่งเป้าไปที่เทคโนโลยีของการสร้างแอนิเมชัน 3D MAX และเทคโนโลยีอื่น ๆ สามารถใช้เพื่อให้เกิดมุมมองเชิงพื้นที่ โครงสร้าง และความสัมพันธ์อื่นๆ ของสิ่งต่างๆ และในขณะเดียวกันก็สามารถแสดงความสัมพันธ์ของจังหวะและจังหวะของเวลาได้ แอนิเมชันเป็นวิธีการประมวลผลทางศิลปะที่ผสมผสานศิลปะภาพและเสียงเข้าด้วยกัน ข้อดีของมันคือ รูปแบบการอนุรักษ์สะดวก เนื้อหาที่สงวนไว้ไม่บุบสลาย และสามารถเผยแพร่ไปยังประเทศต่างๆ ทั่วโลกได้อย่างอิสระ วิธีแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมออนไลน์และออฟไลน์นี้คือ ค่อนข้างเร็วและสะดวก ด้วยการถือกำเนิด

ของ “ยุค 5G” เทคโนโลยีขั้นสูงของการให้ข้อมูลเครือข่ายจะทำให้การเผยแพร่วัฒนธรรมนิทานพื้นบ้านสะดวกยิ่งขึ้น การสื่อสารระหว่างเรื่องราวและผู้คนจะเปลี่ยนการรับรู้ของผู้คนเกี่ยวกับวัฒนธรรมดั้งเดิม ความเข้าใจแบบเก่าเป็นของใหม่ แอนิเมชันใช้การประมวลผลภาพ แยกชั้นพิเศษบรรยากาศ เอฟเฟกต์การได้ยินและแง่มุมสำคัญอื่นๆ เพื่อรักษาข้อมูลสำคัญในวัฒนธรรมนิทานพื้นบ้าน และสามารถพึ่งพาแอนิเมชันสำหรับสไตล์ รูปลักษณะและเทคนิคการแสดงออกที่หลงเหลือจากประวัติศาสตร์ในขณะนั้นได้อย่างถาวร เทคนิคพิเศษทางศิลปะได้รับการทำซ้ำเพื่อเอาชนะปัญหาของเวลาและพื้นที่

3. กลุ่มเป้าหมายที่กว้างขวาง

องค์ประกอบที่เป็นลักษณะเฉพาะของนิทานพื้นบ้านแสดงออกมาในรูปแบบของแอนิเมชันเมื่อเทียบกับแบบดั้งเดิม ตัวอย่างเช่น การพูดปากต่อปาก นิทรรศการวัตถุวัฒนธรรม หนังสือ ฯลฯ จะตรงกว่า เป็นที่นิยมมากขึ้นและสะดวกต่อสาธารณชนในการรับรู้และเข้าใจ แอนิเมชันมีผู้ชมที่หลากหลาย แม้ว่าผู้ชมจะได้รับสุนทรียภาพทางสุนทรียะและความซาบซึ้งในแอนิเมชัน แต่แนวคิดด้านคุณค่าก็ถูกถ่ายทอดออกมาด้วย เด็กและวัยรุ่นเป็นกลุ่มผู้ชมหลักสำหรับแอนิเมชันทั่วโลก แต่ในญี่ปุ่น ผู้ใหญ่ก็เป็นกระดุกสันหลังของการบริโภคแอนิเมชันด้วยและผู้ชมทุกกลุ่มอายุสามารถดูแอนิเมชันได้กว้างขึ้น กลุ่มอายุต่างๆ มีเนื้อหาและระดับการยอมรับที่แตกต่างกันจากการดูแอนิเมชันและความแตกต่างนี้จะทำให้การสร้างแอนิเมชันมีความหลากหลายมากขึ้น

ลักษณะทางวัฒนธรรมของแอนิเมชันเป็นสื่อกลางในการสร้างแอนิเมชันนิทานพื้นบ้าน

การเผยแพร่ของแอนิเมชันคือการเผยแพร่ของวัฒนธรรม ในตอนแรก เราถูกดึงดูดด้วยการแสดงออกของพื้นผิว เช่น สีเส้นที่หลากหลายและภาษาภาพ ผู้ผลิตแอนิเมชันใช้แอนิเมชันเพื่อแสดงความหมายของเนื้อหาแอนิเมชันและคุณค่าในบริบททางสังคม เมื่อเผยแพร่นิทานพื้นบ้าน ผู้คนจะดูที่ผลลัพธ์ของแอนิเมชัน ให้สื่อที่เกิดขึ้นใหม่เข้ามาในชีวิตเราอาจเป็นประสบการณ์ทางสายตาและการได้ยินที่มีไหวพริบ การบูชาวีรบุรุษ การสรรเสริญและอื่นๆ อันที่จริง การนำเสนอแอนิเมชันเชิงศิลปะนั้นใช้งานง่ายกว่าและแสดงออกถึงอารมณ์ของผู้สร้างโดยตรง ความมหัศจรรย์ของแอนิเมชันคือแอนิเมชันสามารถใช้จินตนาการของผู้คนได้อย่างเต็มที่ โครงสร้างพื้นที่จินตนาการของทุกคน สีเส้นที่โดดเด่นและสร้างสรรค์ เป็นต้น เมื่อผู้ชมดู พวกเขาสามารถเข้าใจนิทานพื้นบ้านได้อย่างง่ายดายและโดยสัญชาตญาณ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจความลึกซึ้งของนิทานพื้นบ้านได้ดีขึ้น ทำความเข้าใจความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่ถ่ายทอดโดยนิทานพื้นบ้านและตระหนักถึงปฏิสัมพันธ์ที่อ่อนโยนของนิทานพื้นบ้านที่มีชีวิตชีวา (Jun & Rona, 2006)

จากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้างต้น เราได้นำคุณค่าอัตลักษณ์ของแอนิเมชันพื้นบ้านมาวิเคราะห์วิธีการสร้างแอนิเมชัน

1. แอนิเมชัน

แอนิเมชันในประเทศจีนสามารถสืบย้อนเวลากลับไปได้อย่างยาวนาน อันที่จริง ในสมัยยุคหินใหม่ ชาวจีนมีความคิดที่จะทำให้ตัวละครหรือสัตว์ในภาพวาดเคลื่อนไหวได้ อีกทั้งละครหุ่นเงาของประเทศจีนยังมีการเล่นยังเป็นรูปแบบของแอนิเมชันชนิดหนึ่งอีกด้วย มันทำให้ภาพแอนิเมชันเปลี่ยนจากสถานะคงที่เป็นงานศิลปะแบบเคลื่อนไหวภายใต้การพากย์และการตีความของศิลปิน นอกจากนี้ โคมไฟม้าวิ่งอายุเกือบสองพันปีที่ประดิษฐ์ขึ้นในประเทศจีนยังได้ส่งเสริมการพัฒนาปรากฏการณ์ของแอนิเมชันอีกด้วย อาจกล่าวได้ว่าการพัฒนาแอนิเมชันจีนมีประวัติศาสตร์อันยาวนาน แต่การพัฒนาศิลปะแอนิเมชันร่วมสมัยที่แท้จริงเริ่มขึ้นในปีค.ศ. 1990 นอกจากนี้ยังได้ประสบกับช่วงเวลาการพัฒนาที่แตกต่างกัน และการพัฒนาในแต่ละช่วงเวลาก็มีภูมิหลังและอัตลักษณ์เฉพาะของตนเอง จากจุดเริ่มต้นสู่ความรุ่งโรจน์ในอดีต มันส่งผลกระทบต่ออย่างลึกซึ้งต่อคนทั้งประเทศและแม้แต่โลกทั้งใบ ทุกวันนี้ การพัฒนาแอนิเมชันจีนร่วมสมัยกำลังประสบปัญหาอยู่บางประการ การวิเคราะห์และศึกษาระบบการพัฒนาแอนิเมชันร่วมสมัยของจีนอีกครั้ง การค้นหาปัจจัยความยอดเยี่ยมของแอนิเมชันจีนมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาแอนิเมชันร่วมสมัย

ในอุปรากรจีน ลักษณะการแต่งหน้าของตัวละครต้น (ตัวละครหญิง) คือการใช้แป้งสีขาวเป็นรองพื้น และค่อยๆ วาดสีแดงไล่สีระหว่างสันจมูกและดวงตา จากนั้นร่างอายไลเนอร์สีดำ วาดคิ้วเรียวเล็ก ปล่อยให้หน้าผาก สันจมูกและคางเป็นสีขาว พันศีรษะด้วยแผ่นแปะ และสวมหมวก ตัวละครหญิงในแอนิเมชันมีองค์ประกอบหลายส่วนที่ยืมมาจากบทบาทของตัวละครต้น ตัวอย่างเช่นในการ์ตูนเรื่อง “Legend of Sealed Book” มีตัวละครที่ลักษณะการแต่งหน้าคล้ายตัวละครต้น คิวเป็นคว่าเป็นเลขแปดจีน ตาเรียวเหมือนหงส์ เขียนอายไลเนอร์สีดำ แก้มสองข้างสีแดง ปากสีเชอร์รี่ทาก้ามและตา ในเวลาขณะกัน ทรงผมที่ประดับประดาบนหน้าผากของตัวละครต้น ได้พัฒนาเป็นผมมารูปวงรีขนาดเล็กจำนวนหนึ่งบนหน้าผากพร้อมกับมวย รูปร่างทั้งหมดเป็นไปตามรูปลักษณ์ของตัวละครต้น ให้อารมณ์คลาสสิกและมีเสน่ห์ต่อตาผู้ชม (ภาพที่ 2-4)



a. 戏曲中的闺门旦



b. 《天书奇谭》粉狐精面部造型

ภาพที่ 2-4 ตัวละครก๊วยเหมินตันในอุปรากรจีน และ b. ใบหน้าของตัวละครเพ็นหูจิงในเรื่อง Legend of Sealed Book”

(baijiahao.baidu.com/s?id=1668306946833755676&wfr=spider&for=pc)



a. 戏曲中的娃娃生形象



b. 《天书奇谭》蛋生面部造型

ภาพที่ 2-5 ตัวหว่าหว่าเซิงในอุปรากรจีน และ b. ใบหน้าของตัวละครตันเซิงในเรื่อง “Legend of Sealed Book”

(jingyan.baidu.com/showlist/detail/22a299b57bc0f39e18376a6f)

ตัวละครเชิง (ตัวละครชาย) เป็นอีกหนึ่งตัวละครที่พบได้ทั่วไปในการแสดงอุปรากรจีน สามารถแบ่งออกเป็น เหล่าเชิง (ตัวละครชายแก่) หงเชิง (ตัวละครชายหน้าแดง) เสี่ยวเชิง (ตัวละครชายหนุ่ม) หวู่เชิง (ตัวละครชายบู๊) หว่าหว่าเชิง (ตัวละครเด็กชาย) เป็นต้น รูปลักษณ์ดูสะอาดและสง่างามราวเหมือนกับตัวละครต้น การ์ตูนเรื่อง “Legend of Sealed Book” ตัวละครต้นเชิงก็ได้ใช้แบบอย่างของตัวละครหว่าหว่าเชิง (ตัวละครเด็กชาย) คิ้วสั้นสามเส้นเป็น “เลขแปดเงินกลับด้าน” กลางหน้าผากมีเครื่องหมายเสี้ยววงเดือนสีแดง และแก้มสองข้างสีแดง (ภาพที่ 2-5) รูปร่างหน้าตาของหยวนกง คล้ายกับภาพของกวางกงในอุปรากรจีน โดยมีเครื่องหมายพระจันทร์เสี้ยวบนหน้าผาก คิ้วสีแดงเพลิงชุกอยู่ในขมับของเขาและดวงตาเรียวดังหงส์คู่หนึ่ง เปลี่ยนครายาวสีดำในละครดั้งเดิมเป็นสีแดง ห้อยอยู่ที่อก ด้วยท่าทางที่สงบ (ภาพที่ 2-6) จึงจอกสีน้ำเงินมีใบหน้าสีเหลี่ยมจัตุรัส ดวงตากลมโต หน้าผากและจมูกเป็นสีขาว และมีสีแดงขนาดใหญ่ใต้ตาและแก้ม รูปร่างของจักรพรรดิองค์นี้ ยืมมาจากคิ้วที่เลขแปดเงินในอุปรากรจีน และยังทาแก้มสีแดงเล็กๆ สองวงบนใบหน้าสีขาวด้วย ชายชราในเรื่อง “เฉียนเจินโถว” เป็นชายชราที่มีใบหน้าสีขาวและดวงตาสีชมพู (ภาพที่ 2-7)



a. 红生 关公戏曲形象



b. 《天书奇谭》袁公面部造型

ภาพที่ 2-6 หงเชิง รูปร่างของกวางกงในอุปรากร และ b. ใบหน้าของตัวละครหยวนกงในเรื่อง “Legend of Sealed Book” (https://www.sohu.com/a/133419707_404249)



a. 《清风亭》中老生形象



b. 《抢枕头》老汉面部造型

ภาพที่ 2-7 เหล่าเชิงจากเรื่อง “Gentle Breeze Pavilion” และ b. ใบหน้าของตัวละครเหล่าฮั่นในเรื่อง “เฉื่อยเงินโถว”(https://www.meipian.cn/19qjnmxm)

ในแอนิเมชันหลายๆ เรื่อง เป็นเรื่องธรรมดาที่จะทำให้เห็นรูปแบบการแต่งหน้าของตัวละครในตัวละครที่เป็นแอนิเมชัน ตัวอย่างเช่นในเรื่อง “The Proud General” และ “Legend of Sealed Book” เป็นต้น ตัวละครโป๊ยก่ายในแอนิเมชันเรื่อง “ผลโสม” ซึ่งเกี่ยว ตะกละและรักสบาย ถือเป็นตัวละครตลก ดังนั้นแอนิเมชันเรื่อง “ผลโสม” จึงออกแบบภาพลักษณะของโป๊ยก่ายเป็นสีส้มที่มี “ก้อนเต้าหู้” ครึ่งวงกลมบนสันจมูก ในเรื่อง “The Proud General” ใช้สีขาวทากุมกทาเพื่อแสดงลักษณะตัวละครตลกของอาจารย์ (ภาพที่ 2-8) ผู้พิพากษาในเรื่อง “Legend of Sealed Book” ยืมมาจากรูปลักษณ์ผู้พิพากษาของตัวละครตลก สวมหมวกข้าราชการ หน้าเหมือนก้อนเต้าหู้เล็กน้อย หน้าของเขาเป็นรูปสามเหลี่ยมคว่ำ มีคางแหลม หนวดเล็กๆ สามเส้น และ การแต่งตาเป็นรูป “กากบาท” เช่นเดียวกับปีกหมวกที่มีรูปร่างเป็นเหรียญทองแดง เป็นการพรรณนาถึงลักษณะความโลภของผู้พิพากษาในนิมิต (ภาพที่ 2-9) เจ้าของร้านได้นำลักษณะของ “ตัวตลกชุดน้ำชา” มาใช้ โดยมี “ก้อนเต้าหู้” วาดบนใบหน้าด้วยคิ้วแปดเหลี่ยมและตาเหล่แน่นตรงกลางใบหน้าด้วยเครารูปแปดเหลี่ยมเรียวและปากเล็ก ผู้ชายสูงผอมที่มีใบหน้าแหลมและเรียว จึงจอกดำได้ยืมลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวละครไฉ่ตัน ในอุปรากรจีน ตัวละครไฉ่ตันหรือที่รู้จักในชื่อผู้หญิงตัวตลก ได้รับการออกแบบให้เป็นหญิงชราที่ไร้เรี่ยวแรงด้วยผมสีเงิน โดยมีดวงตาและใบหน้าสีขาวเป็นสีพื้นหลัง ถูกทาสีดำรอบดวงตาในรูปทรง “เลขแปดจีน” วงตาสีดำหนาปิดตาเล็กและเน้นบุคลิกอันเจ้าเล่ห์ของ

พวกเขา ปากยื่นออกมาเหมือนปากจิ้งจอกและแต่งกายด้วยชุดเป็นสีดำ คิ้วของตั้เปามีสีเข้มและยกขึ้น และดวงตาของเขามีรูปร่างเหมือนเลขแปดจีน มีเคราแพะ แสดงถึงรูปลักษณะของการประจบสอพลอ



a. 丑角形象



b. 《骄傲的将军》师爷面部造型

ภาพที่ 2-8 รูปลักษณะของตัวละครตลก และ b. ใบหน้าของตัวละครอาจารย์ในเรื่อง “The Proud General”

(http://www.360doc.com/content/18/0331/09/37496222_741712141.shtml)



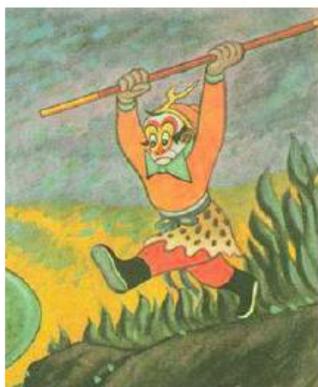
a. 丑角官员形象



b. 《天书奇谭》县官面部造型

ภาพที่ 2-9 รูปลักษณะของตัวข้าราชการละครตลก และ b. ใบหน้าของตัวละครผู้พิพากษาในเรื่อง “Legend of Sealed Book” (<https://ent.sina.com.cn/y/2008-07-18/20082106646.shtml>)

เหลียนผู้ของซุนหงอคงเป็นการแต่งหน้าที่อยู่ในหมวดของตัวละครหน้าลาย มีเหลียนผู้หลากหลายรูปแบบ รูปลักษณ์ของซุนหงอคงในเรื่อง “Havoc in Heaven” ได้ผสมผสานการงงหน้าซุนหงอคงในอุปรากรจีนและและองค์ประกอบสำคัญบางประการในภาพการ์ตูนของซุนหงอคง เป็นการอ้างอิงและสร้างสรรค์ซุนหงอคงขึ้นใหม่ ยังคงพื้นใบหน้าสีขาวของซุนหงอคง เส้นและลวดลายรูปลูกพีชสีแดงจะเรียบง่ายขึ้น เน้นตาและแก้มสีเหลือง เพิ่มคิ้วสีเขียว รูปร่างก็กระชับและการแสดงออกชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซุนหงอคงซึ่งเป็นตัวละครแอนิเมชันคลาสสิก ประสบความสำเร็จในการดึงความคล้ายคลึงอันศักดิ์สิทธิ์ในอุปรากรจึงปักกิ่งและสร้างภาพอันคลาสสิกบนจอเงิน (ภาพที่ 2-10)



a. 张光宇《西游漫记》中的孙悟空形象



b. 《大闹天宫》孙悟空面部造型

ภาพที่ 2-10 รูปลักษณ์ตัวละครซุนหงอคงใน “ไซอิ๋ว” ฉบับจากวงหุย และ b. ใบหน้าของตัวละครซุนหงอคงในเรื่อง “Havoc in Heaven”

(<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1672999599024542802&wfr=spider&for=pc,2020>)

สรุปท้ายบท

“เหลียงจู้” มีการแสดงในจีวซานตงตั้งแต่ต้นศตวรรษที่แล้ว นับตั้งแต่การพัฒนาจนถึงปัจจุบันไม่เพียงผลิตผลงานบนเวทีที่มีคุณค่าทางศิลปะสูงและมีจำนวนมากเท่านั้น แต่ยังผลิตผลงานภาพยนตร์และโทรทัศน์มากมาย การสำรวจภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เหล่านี้จากภูมิหลังของการสร้างในช่วงเวลาต่างๆ คือการสำรวจว่าผู้สร้างปรับตัวเข้ากับความต้องการของยุคนั้นได้อย่างไร และสร้างสรรค์การดัดแปลงละครอุปรากรจีนจากมุมมองต่างๆ ผ่านวิธีการต่างๆ ในภาพยนตร์และโทรทัศน์อย่างไร การดำเนินการเฉพาะอยู่ในผลงาน นั่นคือ จากเนื้อหาของบทละครและการนำเสนอของภาพยนตร์และโทรทัศน์ (Huiying, 2009)

สำหรับระดับบทละครมุ่งเป้าไปที่ “การนำละครเก่ามาสร้างใหม่” ตลอดทั้งภาพยนตร์และโทรทัศน์ดัดแปลงจากละครเรื่อง “เหลียงจู้” ไม่ยากหากอยากให้เรื่องราวของ “เหลียงจู้” พื้นถิ่นซีฟบนจ้อ จำเป็นต้องรวมแนวโน้มของยุคสมัยและจิตวิทยาของผู้ชมเข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์และควรตรงกับอัตลักษณ์ทางศิลปะของละครด้วย

การแสดงอุปรากรคลาสสิก “เหลียงจู้” มีเสน่ห์ทางศิลปะที่ยาวนานและมีพลัง แต่ในการเผชิญกับผู้ชมร่วมสมัยที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาและสื่อสมัยใหม่ พวกเขาใช้เรื่องราวเก่าเพื่อตีความอารมณ์ใหม่และใช้ภาพยนตร์ใหม่เพื่อเผยแพร่ละครเก่า ปัจจุบัน ปฏิเสธไม่ได้ว่าขั้นตอนการถ่ายทำวีซาดงเรื่อง “เหลียงจู้” ได้เข้าสู่ช่วงแห่งความเจ็บปวดในช่วงเปลี่ยนผ่าน เหตุผลที่ฝังรากลึกเบื้องหลังคือภาวะที่กลืนไม่เข้าคายไม่ออกในการปรับตัวที่ต้องเผชิญ และนี่ก็เป็นปัญหาทั่วไปที่พบในการดัดแปลงอุปรากรเป็นภาพยนตร์และโทรทัศน์ในปัจจุบันด้วยหากปัญหานี้ไม่ได้รับการแก้ไขก็จะเป็นการยากที่จะตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงสมัยใหม่และความก้าวหน้าของอุปรากรจีนแบบดั้งเดิมแน่นอนว่ารูปแบบใหม่ไม่ได้หมายถึงการบังคับและยอมนำ และไม่ได้หมายถึงการเปลี่ยนแปลงเป็นการทำแอนิเมชันอุปรากรจีนเชิงพาณิชย์โดยสมบูรณ์ การมีอยู่ของสิ่งของนั้นต้องมีคุณค่าและเหตุผลในการดำรงอยู่ของมัน แอนิเมชันอุปรากรจีนก็ต้องมีผู้ชมเพื่อที่จะได้เป็นดาวที่เจิดจ้าท่ามกลางดวงดาวที่เปล่งประกายในประวัติศาสตร์อันยาวนานของแอนิเมชัน เป็นเรื่องยากสำหรับคนจำนวนมากที่จะสงบสติอารมณ์และชื่นชมผลงานละครอย่างช้าๆ แน่นอนว่า ผู้เขียนไม่ได้ปฏิเสธการมีอยู่ของคนเหล่านั้นในสังคมที่หมกมุ่นอยู่กับละคร แอนิเมชันอุปรากรจีนและละครไม่ใช่ความสัมพันธ์ของสหภาพหรือความสัมพันธ์ของการรวมเป็นศิลปะสองรูปแบบที่แตกต่างกันซึ่งไม่สามารถเปรียบเทียบได้ ตั้งแต่กำเนิดมา อุปรากรจีนมีการเปลี่ยนแปลงมากมาย ตั้งแต่เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและข้อความที่ตัดตอนมาจนถึงแก่นเรื่องในอุดมคติของอุปรากรจีน ด้วยการถือกำเนิดของยุคสื่อใหม่ อุปรากรก็จะเข้าสู่การปฏิวัติครั้งใหม่เช่นกัน การวิเคราะห์วิจัยเกี่ยวกับรูปแบบ การแสดงของอุปรากรจีนและการผสมผสานการคัดเลือกของทั้งสองเข้ากับแอนิเมชันของอุปรากรจีนมีประโยชน์สองประการ ประการแรกคือสามารถเพิ่มวิธีการสืบสานและพัฒนาศิลปะอุปรากรจีนโบราณ ให้สอดคล้องกับยุคสมัยในการแสดงออก เพื่อให้รูปแบบการเผยแพร่อุปรากรสามารถสอดคล้องกับความบันเทิงยุคใหม่ของเยาวชน และดึงดูดคนรุ่นใหม่ให้เข้าใจศิลปะการแสดงอุปรากรจีน ในอีกด้านหนึ่ง การสำรวจรูปแบบและการแสดงของอุปรากรแบบดั้งเดิมที่มีมาช้านาน เสริมรูปแบบการแสดงออกของแอนิเมชันแต่ยังหัวข้อการแสดงออกของแอนิเมชันจีน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจิวซานตง

ในฐานะที่เป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมจีนดั้งเดิม จิวซานตงเป็นศิลปะพื้นบ้านอันยอดเยี่ยม และยังได้รับการยกย่องจากวงการวิชาการ วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทและปริญญาเอกที่เป็นตัวแทนเกี่ยวกับการวิจัยจิวซานตง มีดังนี้

1.1 Liu Hongyan (2008) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การวิจัยเกี่ยวกับจิวซานตงจากมุมมองของประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมร่วมสมัย” วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ใช้มุมมองของมานุษยวิทยาวัฒนธรรมและวิธีการทางทฤษฎี ในการศึกษาศิลปะของจิวซานตงอย่างละเอียดและครอบคลุม อธิบายสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและวัฒนธรรมที่สร้างขึ้นโดยศิลปะจิวซานตงรวมถึงอัตลักษณ์ทางความงามของจิวซานตง วิเคราะห์รายละเอียดในเชิงลึกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงและวิกฤตการณ์ของศิลปะจิวซานตง ค่านิยมท้องถิ่นและการอนุรักษ์

1.2 Su Yuanshang (2010) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การสำรวจและวิจัยเกี่ยวกับจิวซานตง” ได้ทำการศึกษาศิลปะจิวซานตงจากมุมมองของละคร จากการสัมภาษณ์และสำรวจภาคสนามทำการวิเคราะห์ที่มา การแสดงออกทางศิลปะและระบบนิเวศวิทยาของจิวซานตงอย่างมีความครอบคลุมและเป็นระบบ บนพื้นฐานจากข้อมูลเหล่านี้ จะมีการเสนอมาตรการรับมือสำหรับการอนุรักษ์ สืบทอด และการพัฒนาของจิวซานตง

1.3 Li Hongxiao (2018) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การวิจัยเกี่ยวกับพื้นฐานทางสังคมของปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมดั้งเดิม โดยใช้จิวซานตงเป็นกรณีศึกษา” ทำการศึกษาวัฒนธรรมดั้งเดิมของจิวซานตงจากมุมมองของสังคมวิทยา บทความได้อธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมของจิวซานตง กล่าวถึงความคิดทางสังคมผ่านการวิเคราะห์ทละครคลาสสิกของจิวซานตง และอธิบายถึงวิกฤตตามปรัชญาอัตถิภาวนิยมของศิลปะจิวซานตงร่วมสมัย

1.4 Zhang Yongjie (2013) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การวิจัยเกี่ยวกับจิวซานตงจากมุมมองของวัฒนธรรมในภูมิภาค” ทำการศึกษาจิวซานตงจากมุมมองของวัฒนธรรมในภูมิภาคโดยเน้นที่สภาพแวดล้อมทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในก่อตัวของจิวซานตง อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมระดับภูมิภาคและการค้นหารากเหง้าทางประวัติศาสตร์ของจิวซานตง วิเคราะห์สภาวะวิกฤตและการฟื้นฟูวัฒนธรรมของจิวซานตง

จากการวิเคราะห์ข้างต้น จะเห็นได้ว่างานวิจัยเกี่ยวกับผู้สืบทอดส่วนใหญ่ใช้มุมมองของคติชนวิทยาและสังคมวิทยาเป็นหลัก โดยใช้วิธีการที่แตกต่างกันในการดำเนินงานวิจัย เน้นศึกษาด้านวิชาการ มรดกทางศิลปะ สิ่งแวดล้อมที่อยู่อาศัยและมาตรการคุ้มครองผู้สืบทอดในสาขาที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น การวิจัยเกี่ยวกับจิวซานตงส่วนใหญ่ดำเนินการจากมุมมองของดนตรีวิทยา การ

ละครและสังคมวิทยา โดยเน้นที่ต้นกำเนิดของจิวซานตง ดนตรีของจิวซานตง นิเวศวิทยาของจิวซานตง และการอนุรักษ์จิวซานตง (Ningning, 2013)

2. เอกสารวิจัยทางประวัติศาสตร์จากคำบอกเล่า(ประวัติศาสตร์มุขปาฐะ) ของผู้สืบทอดเกี่ยวกับอุปรากรจีน

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาการวิจัยทางประวัติศาสตร์จากคำบอกเล่าที่เพิ่มมากขึ้น สาขาวิชาที่เกี่ยวข้องได้ตีพิมพ์ผลงานจำนวนหนึ่งซึ่งสะท้อนถึงประวัติโดยการบอกเล่าของผู้สืบทอดและศิลปินในสาขาอย่างต่อเนื่อง จากขอบเขตของอุปรากรจีน ผู้เขียนในด้านนี้มีค่อนข้างน้อย ผลงานที่ถือเป็นตัวแทนได้แก่

2.1 Chen Yihai และ Sun Xiaodong “การวิจัยทางประวัติศาสตร์จากคำบอกเล่าของผู้สืบทอดมรดกวัฒนธรรมอุปรากรหุย (จิวเจียงซู)” ตีพิมพ์ในปี.ศ. 2017 จากคำบอกเล่าของผู้สืบทอดมรดกวัฒนธรรมจิวเจียงซู บรรยายถึงประสบการณ์ทางวิชาการ กระบวนการในการเปลี่ยนแปลงความคิด สรุปประสบการณ์ทางศิลปะและความรู้สึกทางศิลปะในช่วงเวลาต่างๆ เป็นผลงานหายากที่สะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบทางศิลปะของศิลปินจิวเจียงซู

2.2 Wan Ping “การวิจัยทางประวัติศาสตร์จากคำบอกเล่าของศิลปินอุปรากรฉวนเจิวเสฉวน)” ตีพิมพ์ในปี.ศ. 2016 หนังสือเล่มนี้คัดเลือกตัวแทนศิลปินจิวเสฉวนเก่าแก่จำนวน 30 คนในมณฑลเสฉวนเพื่อทำการสัมภาษณ์ ซึ่งบางส่วนเป็นผู้สืบทอดมรดกวัฒนธรรมในระดับชาติหรือระดับมณฑล ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่มีอายุเกิน 70 ปี จากการถอดเสียง การจดบันทึก การบันทึกเสียงและบันทึกวิดีโอในการสัมภาษณ์ บันทึกและเก็บรักษาประสบการณ์ทางศิลปะ ทักษะการแสดง กิจกรรมศิลปะ ฯลฯ ของศิลปินเป็นลายลักษณ์อักษร การจัดระเบียบการกอบกู้มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ประเภทนี้มีความสำคัญในเชิงบวกเป็นอย่างมากต่อการอนุรักษ์จิวเสฉวน อีกทั้งยังมีคุณค่าในการเป็นกรณีตัวอย่างสำหรับศิลปะอุปรากรชนิดอื่น ๆ (Gaoping, 2015)

3. เอกสารเกี่ยวกับการศึกษาวิจัยจิวซานตง(จิวซานตง)

การวิจัยอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับจิวซานตงส่วนใหญ่เกี่ยวเป็นผลงานที่ตีพิมพ์ในประเทศจีน ตั้งแต่ปี.ศ. 1950 จนถึงปัจจุบัน มีการเผยแพร่ผลงานวิจัยเกี่ยวกับจิวซานตงจำนวนมาก เหล่านี้วิจัยต่างทำการวิจัยอย่างเป็นระบบและในเชิงลึกเกี่ยวกับศิลปะของจิวซานตงจากแง่มุมต่างๆ ในปัจจุบันผลงานที่ถือเป็นตัวแทนเกี่ยวกับการวิจัยจิวซานตง ได้แก่

3.1 Zhang Bin และ Li Yu “ดนตรีของจิวซานตง” เป็นเอกสารที่ตีพิมพ์ครั้งแรกเกี่ยวกับบทเพลงของจิวซานตง ตีพิมพ์ในปี.ศ.1955 ทำการจัดระเบียบโน้ตดนตรีของจิวซานตง โดยแบ่งออกเป็นสามส่วน

3.2 Zhang Bin “การศึกษาวิจัยดนตรีจิวซานตง” ตีพิมพ์ในปี.ศ. 1962 เป็นเอกสารเชิงทฤษฎีที่มีนัยสำคัญต่อยุคสมัยในประวัติศาสตร์ดนตรีจิวซานตง ผู้เขียนได้ทำการวิเคราะห์อย่างเป็น

ระบบเกี่ยวกับวิวัฒนาการของดนตรีจิวซานตง รูปแบบการร้องจิวซานตง รูปแบบของดนตรีจิวซานตง กฎเกณฑ์และอัตลักษณ์ของดนตรีจิวซานตง ซึ่งมีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งต่อดนตรีของจิวซานตงในยุคต่อมา Zhang Bin ได้กลายเป็นผู้สร้างดนตรีของจิวซานตงและเป็นปรมาจารย์ด้านดนตรีของจิวซานตงในยุคสมัยนั้น

3.3 Luan Shengli “ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างดนตรีของจิวซานตง” ตีพิมพ์ในปี ค.ศ.1978 ผู้เขียนแบ่งดนตรีของจิวซานตงออกเป็นสามประเภท ได้แก่ ซื่อผิง เอ้อร์ปานและฉวีผาย พร้อมทั้งได้ทำการวิเคราะห์ภาพรวมของทั้งสามประเภทย่อยอย่างละเอียด

3.4 An Luxing “การศึกษาวิจัยดนตรีของจิวซานตง” ตีพิมพ์ในปีค.ศ.1987 ผู้เขียนทำการวิเคราะห์และอภิปรายโดยละเอียดเกี่ยวกับการปรับแต่งซื่อผิง โครงสร้างของดนตรี การเปลี่ยนแปลงของทำนอง วงดนตรีและการบรรเลง รวมถึงนวัตกรรมทางดนตรีของจิวซานตง

3.5 Zang Meiqian “Zhang Bin และดนตรีของจิวซานตง” ตีพิมพ์ในปีค.ศ.1995 Zang Meiqian ภรรยาของ Zhang Bin ได้จัดระเบียบต้นฉบับของ Zhang Bin อย่างเป็นระบบ ในช่วงที่มีชีวิตของเขา พร้อมทั้งระบุรายชื่อดนตรีของจิวซานตงที่สร้างขึ้นโดย Zhang Bin

3.6 สำนักวัฒนธรรมเมืองตงหยิง “ต้นกำเนิดและการพัฒนาของจิวซานตง” ตีพิมพ์ในปี ค.ศ.1997 เอกสารฉบับนี้ได้รวบรวมด้วยการทำงานหนักจากทุกสาขาอาชีพในพื้นที่เมืองตงหยิง หนังสือเล่มนี้ได้อธิบายที่มาและวิวัฒนาการของจิวซานตงอย่างละเอียดด้วยข้อมูลระดับปฐมภูมิที่มีรายละเอียดจำนวนมากอย่างเป็นระบบ การประพันธ์ดนตรีของจิวซานตง การขับร้องจิวซานตงและ ศิลปินของจิวซานตงในย่านตงหยิง เป็นผลงานที่เชื่อถือได้เกี่ยวกับต้นกำเนิดและการพัฒนาของจิวซานตงซึ่งมีคุณค่าทางวิชาการที่สำคัญ

นอกจากนี้ เอกสารการวิจัยอ้างอิงท้องถิ่นในซานตงยังบรรยายและอภิปรายถึงจิวซานตงใน มุมมองที่แตกต่างกัน เช่น “พงศาวดารแม่น้ำเหลือง” “พงศาวดารเมืองตงหยิง” “พงศาวดารเมืองปิ่นโจว” “ภาพรวมของพื้นที่ฮู่หมิน” “วรรณกรรมและประวัติศาสตร์กว้างเร้า รวมบทเพลงจิวซานตง” “พงศาวดารเมืองหนิวจวง” เป็นต้น เพื่อเป็นเอกสารอ้างอิงสำหรับการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับจิวซานตง

ในต่างประเทศ ยังไม่พบเอกสารการวิจัยหรือเอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะของจิวซานตงและผู้ สืบทอดของจิวซานตง

บทที่ 3

การศึกษาพัฒนาการของจิ๋วชานตง

การวิเคราะห์กรณีศึกษา

“The Proud General” ผลิตโดย Shanghai Fine Arts Film Studio ในปีค.ศ.1956 ในเวลานั้นได้เดินทางไปปักกิ่ง ชานตงและสถานที่อื่นๆ เพื่อรวบรวมภาพวาด สถาปัตยกรรมและวัสดุเกี่ยวกับอุปรากรจีนจำนวนมาก และเสร็จสมบูรณ์หลังจากหนึ่งปีของการสร้าง ผลงานชิ้นนี้สร้างจากนิทานจีนเรื่อง “ดวลปืนประจันหน้า”

คุณลักษณะประจำชาติที่แข็งแกร่งของ “The Proud General” นั้นสะท้อนให้เห็นเป็นหลักในแอนิเมชันที่วาดด้วยองค์ประกอบของอุปรากรจีนมากมาย โดยเฉพาะประเด็นต่อไปนี้ 1.การออกแบบแบบจำลองตัวละครใช้องค์ประกอบของหน้ากากเปลี่ยนผู้ แม่ทัพหน้าใหญ่ใช้การวาดแบบหน้าลาย ส่วนกองทหารคือการวาดใบหน้าที่ใช้สีขาว 2.ห้องและกลองในอุปรากรปักกิ่งถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวางในดนตรีประกอบเพื่อแสดงฉากที่มีชีวิตชีวา Chen Gexin นักแต่งเพลงชื่อดังได้สร้างเพลงที่เหมาะสมกับแอนิเมชันโดยอิงจากอุปรากรจีนแบบดั้งเดิม 3.เรียนรู้จากการเคลื่อนไหวอย่างมีสไตล์ของอุปรากรจีนเพื่อให้เข้าใจถึงความเยอหยิ่งของนายพล ตัวอย่างเช่น ลักษณะของนายพลขึ้นอยู่กับ การเคลื่อนไหวตามปกติของอุปรากรจีน โดยเชิดหน้าสูง การเว้นจังหวะ ควบคุมไปป์กับจังหวะห้องและกลอง เดินเป็นจังหวะ ทีละขั้น และหากนายพลได้ยินคำเยินยอของผู้ชม มือของเขาข้างหนึ่งจะถือแก้วและส่วนอีกข้างจะลูบเครา แสดงถึงความทะนงตนของนายพล 4.การบรรยายแบบละครเพิ่มคุณสมบัติตลกของตัวละคร เมื่อนายพลจะตีระฆัง ก็ออกแรงและส่งเสียง “ว่าอ่า อ่า อ่า อ่า” ได้สร้างเสน่ห์ของอุปรากรจีนแบบดั้งเดิมขึ้นมาใหม่ด้วยวิธีที่เกินจริง 5.เรียนรู้จากฉากละครอุปรากรจีน “The Proud General” วาดฉากอุปรากรจีน ในการจัดฉากและแต่ละฉากให้ความสนใจกับความรูสึกของเวทีและพื้นที่ ตัวอย่างเช่น การแสดงร้องเพลงและเต้นรำในคฤหาสน์ของนายพล การฉลองวันเกิดของเจ้าหน้าที่หลายร้อยคนและชัยชนะของนายพลเป็นเหมือนการเปิดม่านของเวทีอุปรากรจีนซึ่งมีความโดดเด่นมาก ภาพยนตร์เรื่องนี้ตอบสนองต่อคำขวัญ “เส้นทางของสไตล์ประจำชาติ” เมื่อภาพยนตร์เรื่องนี้ฉายครั้งแรก หลายคนวิพากษ์วิจารณ์การผสมผสานเทคโนโลยีแอนิเมชันเข้ากับเทคโนโลยีดั้งเดิมซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกสดใหม่และเป็นรากฐานสำหรับการสร้างแอนิเมชันสไตล์จีนประจำชาติ (Hongyan & Yu, 2010)

“Havoc in Heaven” เสร็จสมบูรณ์ในปีค.ศ.1964 หลังจากการสร้าง 4 ปีโดย Shanghai Fine Arts Film Studio ดัดแปลงมาจากเจ็ดบทแรกของนวนิยายคลาสสิกเรื่อง “ไซอิ๋ว” สร้างภาพลักษณ์ของวีรบุรุษในตำนานซุนหงอคงบนจอเงิน โครงเรื่องของ “Havoc in Heaven” มีความขื่นๆ ลงๆ และความขัดแย้งที่ดึงดูดผู้ชมได้ แสดงให้เห็นการเดินทางของซุนหงอคงเข้าสู่วังมังกรและลานสวรรค์ด้วยสีสันในตำนาน แสดงถึงจิตวิญญาณที่กล้าหาญและตัวละครในการต่อสู้ของผู้ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใด กล้าหาญ เฉียบแหลมของซุนหงอคง ภาพยนตร์เรื่องนี้มีสีสัน ฉากงดงาม ตัวละครมีความชัดเจน โครงเรื่องน่าตื่นเต้น และมีลักษณะประจำชาติอย่างมาก

“Havoc in Heaven” ดึงเอาองค์ประกอบการสร้างแบบจำลองของอุปรากรจีนในการสร้างแบบจำลองและด้วยการแสดงที่เกินจริง ไม่เพียงมีผลในการตกแต่งเท่านั้น แต่ยังบรรลุวัตถุประสงค์ในการเน้นย้ำถึงอัตลักษณ์ของตัวละครอีกด้วย ในขณะเดียวกัน “Havoc in Heaven” ยังใช้องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับอุปรากรจีนในแง่ของดนตรีและการกระทำ ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีเสน่ห์และศิลปะแห่งชาติที่ไม่เหมือนใคร ดังนี้

1. หน้ากากเหลียนผู้

ใน “Havoc in Heaven” ตาทั้งสามของเทพเอ๋อร์หลงได้รับการออกแบบให้เป็นแนวตรง คิ้วก็ตั้งตรงและบางเช่นกัน ใบหน้าเป็นสีเทาเพื่อเน้นความเย็นชาของเทพเอ๋อร์หลง คิ้วสีแดงหนาของหยูหม่าเจียนถูกยกขึ้น คางสีน้ำเงินแสดงถึงบุคลิกที่หุนหันุนใจของเขา หนวดเคราแสดงความเย่อหยิ่งจองหอง ใบหน้าของซุนหงอคงยังคงฟื้นหลังสีขาวยของซุนหงอคงในหน้ากากเหลียนผู้ ลดความซับซ้อนของเส้นและลวดลายของรูปร่างลูกพีชสีแดง เน้นดวงตาสีเหลือง ส่วนโค้งของแก้มและเพิ่มคิ้วสีเขียว รูปร่างกระชับและแสดงออกได้ดีเป็นอย่างมาก

2. เครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายของซุนหงอคงดูซับซ้อนองค์ประกอบบางอย่างของชุดลึงในอุปรากรจีน สวมหมวกนุ่มๆ ท่อนบนเป็นคอกกลม ปกเสื้อใหญ่ แขนแคบ สีสอกเหลือง ปลายขาและปลายแขนเป็นสีดำ ลวดลายที่มีขนดกในเสื้อผ้าชุดเดิมถูกตัดออก และชายเสื้อเดิมก็ปรับให้เรียบง่ายขึ้นกระโปรงผ้ากันเปื้อนลายจุดและรองเท้าบู๊ตแบบบาง หลังจากที่ซุนหงอคงได้รับการตั้งชื่อว่า Monkey King รูปแบบการแต่งตัวของเขาเปลี่ยนจากแจ๊คเก็ตสีน้เงินเป็นเสื้อคลุมยาว เขายังสวมขนหางไก่ฟ้าสองเส้นไว้บนหัว บางครั้งเขาจะจับขนหางนี้ด้วยมือทั้งสองข้างแล้วส่ายหัวซึ่งเพิ่มสีสันและเพิ่มความน่ารักให้กับละคร

3. เสียงประกอบ

เพลงประกอบของ “Havoc in Heaven” กลั่นกรองสาระสำคัญของอุปรากรจีน การใช้ฆ้องและกลองของอุปรากรจีนปักกิ่งในภาพยนตร์เป็นแบบคลาสสิก จังหวะเร็วและช้าซึ่งเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับโครงเรื่อง ในตอนเริ่มต้น เมื่อกลุ่มลึงเก็บดวงจันทร์เพื่อต้อนรับราชาวานรซุนหงอ

คง พวกเขาใช้เครื่องดนตรีสำนำ ข้องและกลองที่มีจังหวะร่าเริงเพื่อแสดงฉากที่มีชีวิตชีวา รื่นเริงและ อารมณ์แห่งความสุขของภูเขาฮัวกั๋ว เมื่อซุนหงอคงถูกเรียกว่า “เทพ” ในภูเขาฮัวกั๋ว ทหารจะแสดง เพื่อเฉลิมฉลองและลึงจะแสดงในบรรยากาศที่ร่าเริง นักดนตรีจะตีฆ้องและกลองเพื่อแสดงพลังของ ซุนหงอคงที่เป็นราชาวานร กลองจะเร็วและจังหวะแน่น ทันทีหลังจากนั้น ราชาลิงก็เล่นด้วยดาบเล่ม ใหญ่ ตามด้วยกลองของสนามศิลปะการต่อสู้พร้อมกับการเปลี่ยนแปลงของการเคลื่อนไหวของราชา ลิง เมื่อซุนหงอคงหนีสมบัติจากวังมังกรและเอาท่วงสีทองมาเล่น เสียงเพลงประกอบคือเพลงต่อสู้ใน อุปรากรจีน เพื่อแสดงอารมณ์แห่งความสุขของซุนหงอคงเมื่อเขาพอใจกับอาวุธ เมื่อเกิดความหายนะ ในวังสวรรค์ ซุนหงอคงใช้ทูบาเสียงต่ำ เสียงปึงจือที่ดูร้าย ฆ้องและกลองตีเป็นเสียง “ปุงปึงปุงปึง” เพื่อต่อสู้กับทหารและแม่ทัพสวรรค์ ด้วยช่วงของการเคลื่อนไหวของฝ่ายที่ทำสงคราม เวลาจึงช้าและ เวลาเร่งด่วน ผ่อนคลายและกระชับซึ่งกันและกัน ฆ้องและกลองแบบเข้มข้น รวมถึงเครื่องดนตรี พื้นเมืองต่างๆ เช่น พิพา สำนำ กู่เจิง เอ้อหู ซลุ่ย ฯลฯ “ผลัดกัน” ซึ่งสลับซับซ้อนและน่าตื่นเต้นทีละ นิด แสดงให้เห็นบรรยากาศที่ตึงเครียดของสนามรบไม่เพียงเท่านั้น แต่ยังแสดงด้วยไหวพริบของศัตรู และการปรับตัวของซุนหงอคงที่ชาญฉลาด เมื่อใดก็ตามที่เขาปรากฏตัว ดนตรีเบื้องหลังจะเป็นเพลง จากกลองฮวากั๋วที่ร่าเริงและขี้เล่น ซึ่งแสดงให้เห็นภาพลักษณ์ที่น่ารักและเป็นมิตรของเขาในทันที

4. ลำดับท่าทาง

ในการปรากฏตัวของซุนหงอคง เขาใช้ “รูปลักษณ์” ของอุปรากรจีน ผสมผสานกับกับฆ้อง และกลองซึ่งทำให้สดชื่น การปรากฏออกมาจากถ้ำมาน้ำ ก็เหมือนปรากฏขึ้นจากมาน้ำ เป็นการ กระทำที่สง่างามอีกประการหนึ่ง เมื่อซุนหงอคงต่อสู้กับทหารสวรรค์ ราชานแห่งสวรรค์ถั่วถั่วและนาจา เขาถูกล้อมรอบด้วยทหารสวรรค์ของจักรพรรดิหยกและแม่ทัพสวรรค์ ท่าทางในภาพยนตร์นั้นยอดเยี่ยมและราบรื่น ทุกการเคลื่อนไหวและสไตล์ดีใจเอาการกระทำของอุปรากรอย่างเต็มที่ และเมื่อรวม กับฆ้องและกลองของอุปรากรปักกิ่งโครงเรื่องการต่อสู้ก็น่าตื่นเต้นยิ่งขึ้นไปอีก เมื่อซุนหงอคงได้รับ สมญานามว่า “ราชาวานร” เขาก็สวมขนไก่ฟ้าสองเส้นบนหัวและบางครั้งยังคงคอยจับเล่น ซึ่งนี่เป็น ท่าทางที่แสดงในอุปรากรจีน

“Nezha Conquers the Dragon King” ถ่ายทำในปีค.ศ.1979 เพื่อเฉลิมฉลองครบรอบ 30 ปีของการก่อตั้งสาธารณรัฐประชาชนจีน เครื่องแต่งกายหลากสีสัน ตัวละครต่างๆ ท่วงทำนองที่ ชื่นๆ ลงๆ การต่อสู้ที่มีสีสันและการบรรยายที่สั้นและทรงพลังในภาพยนตร์เรื่องนี้ ถือเป็นความ คลาสสิกที่ไม่มีใครเทียบได้สำหรับคนรุ่นหลังและกลายเป็นจุดสุดยอดอีกจุดหนึ่งของแอนิเมชันจีน การ ประยุกต์ใช้องค์ประกอบของอุปรากรจีนใน “Nezha Conquers the Dragon King” สะท้อนให้เห็น ในด้านต่อไปนี้

1) รูปแบบที่ตึงเอางค์ประกอบจากเครื่องแต่งกายของอุปรากรจีน ใน “Nezha Conquers the Dragon King” สไตล์ของ Nezha ยังคงทรงผมของจูกสองข้างเหมือนตุ๊กตาแบบใน

อุปรากรจีนและยี่มรูปแบบเสื้อผ้าของ Nezha โดยโหล่มีลวดลายเมฆรูปดอกบัวสีชมพูอยู่ด้านบนและชุดเกราะดอกบัวที่ด้านล่างเพื่อแสดงว่า Nezha เป็นอวตารของดอกบัว ข้อแตกต่างคือ ผ้ากันเปื้อน Nezha ในการ์ตูนกลายเป็นใบบัวสีเขียวเข้ม

2) ใช้เพลงของอุปรากรจีนเพื่อแสดงบรรยากาศและอารมณ์ ในตอนเปิดฉาก ราชามังกรทั้งสี่สร้างคลื่นและจุดไฟเผาทำลายล้างโลกมนุษย์ ราชามังกรทั้งสี่หัวเราะคิกคัก สร้างภาพลักษณ์ของราชามังกรทั้งสี่เป็นตัวละครที่ชั่วร้ายและร้ายกาจ เมื่อหลี่จิ้งรู้ว่าภรรยาของเขาให้กำเนิดลูกบอล เขาก็รีบไปดูพร้อมกับเสียงของเครื่องดนตรีผีผาที่กำลังเล่นอยู่ด้วยจังหวะเร่งรีบ แสดงถึงความวิตกกังวลของหลี่จิ้ง เมื่อ Nezha ต่อสู้กับราชาคนี่สามของราชามังกร ได้มีการใช้ฆ้อง กลองและเครื่องดนตรีในอุปรากรจีน เช่น ปังจื่อและสั่วน่า กระบวนการทั้งหมดตั้งแต่การต่อสู้ไปจนถึงการสังหารองค์ชายที่สามนั้นเข้มข้นและจังหวะของดนตรีก็เปลี่ยนไปตามการเคลื่อนไหวของทั้งสอง จังหวะกระจัดกระจายจุดโคลแม็กซ์ซั่วๆ บางครั้งรุนแรง บางครั้งผ่อนคลาย เพลงของอุปรากรจีนไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มจังหวะและความแข็งแกร่งของการแสดงฉากแอ็กชันของภาพยนตร์เท่านั้นแต่ยังช่วยเพิ่มอารมณ์บรรยากาศที่ตึงเครียด เมื่อราชามังกรทั้งสี่ก่อจลาจลที่คฤหาสน์หลี่ พายุฝนฟ้าคะนอง ฟ้าแลบ ฟ้าร้อง กลองของอุปรากรจีนจะดังขึ้น แสดงถึงความยิ่งใหญ่ เมื่อราชามังกรทั้งสี่ทำให้ Nezha ตาย พวกเขาจะเล่นฆ้องและกลองอย่างร่าเริงเพื่อแสดงออกถึงความสุขของราชามังกรทั้งสี่และสร้างบรรยากาศรื่นเริง

3) การใช้ขั้นตอนของการเคลื่อนไหว ใน “Nezha Conquers the Dragon King” เมื่อหลี่จิ้งพ่อของเขารู้ว่า Nezha ฆ่าราชามังกรคนี่สามและรุกรานราชามังกรแห่งทะเลจีนตะวันออกเขาขึ้นไปที่ร่างของ Nezha และทำทางโกรธเคืองซึ่งมาจากรายการการกระทำของ “เหล่าเซิง” ในอุปรากรจีน การเคลื่อนไหวของหลี่จิ้งในการยกเสื้อคลุมด้วยมือขวาและกดดาบด้วยมือซ้าย และใช้มือเป็นนิ้วแทนดาบ ก็มาจากการทำทางในการแสดงอุปรากรจีนเช่นกัน เมื่อได้ยินว่า Nezha กำลังสกัดกั้นราชามังกรอยู่นอกหนันเทียน เหมิน เขาสายหัวไปมาและสะบัดเคราขึ้นด้วยมือทั้งสองข้างเพื่อสร้างฉากเหมือนละคร การเคลื่อนไหวของ Nezha หันหลังและหันหลังอย่างรวดเร็ว ดาบหยุดอยู่ตรงหน้าคอของเขอย่างกะทันหัน นำมาจากการเคลื่อนไหวทั่วไปที่ใช้ในละครเพื่อฆ่าตัวเองซึ่งละเอียดอ่อนงดงามและปลุกความโศกเศร้าของผู้ชมได้อย่างง่ายดาย ในงานเลี้ยงฉลองราชามังกร มีสาวเปลือกหอยเต็น เปลือกหอยวงรีสองอันเกิดที่หลังของผู้หญิง และเปลือกหอยเปิดและปิดด้วยการเต้นรำ ใน “Nezha Conquers the Dragon King” ราชามังกรและราชาคนี่สามได้นำกองกำลังของพวกเขาไปทำร้าย Nezha ทหารกุ่มและปูกี่ล้อม Nezha และกดดันพวกเขาทีละก้าว Nezha กวาดท้องฟ้าไปรอบๆ ด้วยหลังฟ้าที่ผสมกัน ทหารกุ่มและปูกี่ถอยออกไปทีละคน การเคลื่อนไหวต่อสู้ของพวกเขาใช้การเคลื่อนไหวด้วยท่าทางที่กำหนดไว้ เช่น “ทำร้ายกระดาน” และ “เล็งปืน” (Hongyan, 2008)

“Legend of Sealed Book” ผลิตโดย Shanghai Fine Arts Film Studio ในปีค.ศ. 1983 เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องที่สามต่อจาก “Havoc in Heaven” และ “Nezha in the Sea” ภาพยนตร์เรื่องนี้ดัดแปลงมาจากนวนิยายเรื่อง “Ping Yao Zhuan” ในสมัยราชวงศ์หมิง

การประยุกต์ใช้องค์ประกอบอุปรากรจีนใน “Legend of Sealed Book” ส่วนใหญ่สะท้อนให้เห็นในการสร้างแบบจำลองตัวละคร ซึ่งตั้งองค์ประกอบการสร้างแบบจำลองของตัวละครอุปรากรจีนมาใช้อย่างมาก เช่น คิ้วตัวอักษรเลขแปดที่วิวัฒนาการมาจาก “คิ้วห้อย” พื้นของใบหน้าสีขาว ก้อนเต้าหู และแก้มสีแดงที่วิวัฒนาการมาจากการทาหน้าสีแดง ฯลฯ องค์ประกอบเหล่านี้กำหนดภาพลักษณ์ของแอนิเมชันด้วย “รสชาติของจีน” ภาพลักษณ์ของต้นเชิงเป็นวีรบุรุษหนุ่มที่ไร้เดียงสา กล้าหาญและมีไหวพริบ เขาใจดีและชอบช่วยเหลือผู้คน รูปร่างของต้นเชิงค่อนข้างโดดเด่น คิ้วมี 3 เส้นสั้นๆ ในรูปทรง “ตัวอักษรเลขแปดคว่ำ” ดวงตากลมสีดำคู่หนึ่ง มีเครื่องหมายจันทร์เสี้ยวสีแดงตรงหว่างคิ้ว แก้มสองข้างมีสีแดง ผมมักเป็นจุกกลม สวมใส่ชุดสีเหลือง ดูเหมือนเด็กน้อยที่มีตัวใหญ่ หยวนกงเป็นตัวละครที่น่าเศร้าที่มีจิตวิญญาณอันสูงส่งของการเสียสละตัวเองเพื่อประโยชน์ของโลก แม้ว่าเขาจะถูกลงโทษ เขายังต้องการส่งต่อหนังสือแห่งสวรรค์ไปยังโลกและเป็นประโยชน์ต่อโลก หยวนกงมีความคิดห่วงใยโลก รูปร่างและการออกแบบของเขาคล้ายกับภาพของกวนกงในละคร โดยมีเครื่องหมายพระจันทร์เสี้ยวบนหน้าผาก คิ้วสีแดงเพลิงสองข้างขมวดที่ขมับ ดวงตารูปทรงหงส์คู่หนึ่ง ส่วนโค้งใต้ตาที่จรดแก้ม รู้สึกถึงความผันผวนของชีวิต ปากเล็ก เครายาวห้อยอยู่ที่อก คลุมด้วยเสื้อคลุมสีขาว การออกแบบรูปร่างของตัวละครใน “Legend of Sealed Book” มีการอ้างอิงถึงองค์ประกอบของอุปรากรจีนมากขึ้น สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของจีนดั้งเดิม เนื้อเรื่องของ “Legend of Sealed Book” เต็มไปด้วยการพลิกผัน เต็มไปด้วยข้อสงสัยและการเล่าเรื่องอย่างราบรื่น ไม่ว่าจะเป็นการสร้างแบบจำลองตัวละครที่มีชีวิตชีวา การจัดโครงเรื่อง การออกแบบฉากแอ็คชั่นหรือการออกแบบที่มีอารมณ์ขัน ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นจุดสูงสุดของแอนิเมชันจีน

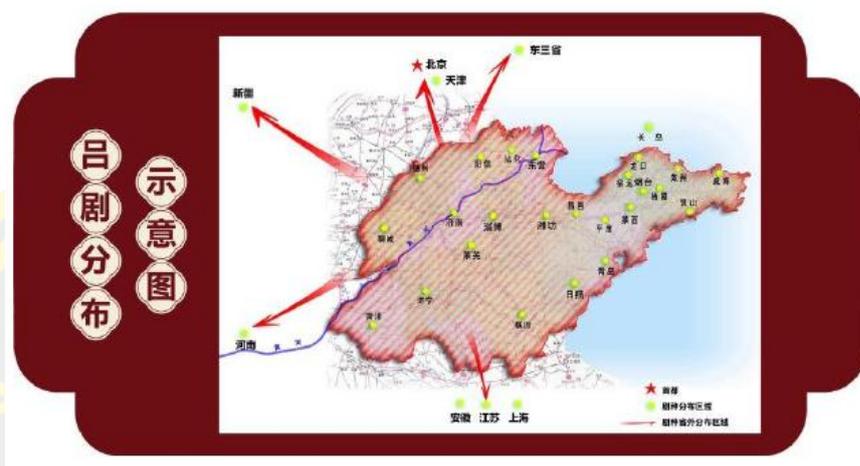
ใน “Monkey King: Hero Is Back” หลังจากศตวรรษใหม่ ภาพใบหน้าของซุนหงอคงเปลี่ยนจากแบบเรียบเป็นแบบสามมิติ รูปแบบยังเปลี่ยนจากการสร้างแบบจำลองด้วยมือเปล่าที่ซับซ้อนดั้งเดิมให้กลายเป็นภาพลิ่งที่เรียบง่ายและสมจริง รูปทรงของใบหน้าเปลี่ยนจากรูปทรงลูกพีชเป็นรูปทรงคล้ายกับหน้าม้า และรูปทรงของใบหน้าก็เรียวขึ้นและสอดคล้องกับสไตล์แอนิเมชันอเมริกันมากขึ้น แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะกล่าวถึงองค์ประกอบของหน้ากากเหลียนผู่ของอุปรากรจีน แต่หน้ากากเหลียนผู่ในอุปรากรจีนของซุนหงอคงในภาพยนตร์มีการปรับให้ลดลง เส้นหมึกและองค์ประกอบได้รับการเพิ่มและเสริมความแข็งแกร่ง ในตอนต้นของภาพยนตร์ หน้ากากรูปกากบาทที่ใช้กันทั่วไปในอุปรากรปักกิ่งปรากฏบนใบหน้าของซุนหงอคง เส้นกากบาทสีแดงบนใบหน้าแสดงถึงความจงรักภักดีและความจริงใจ ในขณะที่เส้นแสดงหมึกสีดำแสดงถึงความกล้าหาญและให้ความรู้สึกที่คับแคบ เป็นอัตลักษณ์ของลักษณะนิสัยที่มีชีวิตชีวาและเต็มไปด้วยพลัง

“ต้นกำเนิดของนางพญางูขาว” ยังคงไว้ซึ่งการร้องเพลง ท่าทางและบทของอุปรากร กวางต้งแบบดั้งเดิม ผสมผสานการแสดงออกของภาพยนตร์เข้ากับการสร้างสรรค์ที่โดดเด่นเพื่อทำให้ ภาพยนตร์เรื่องนี้สอดคล้องกับสุนทรียภาพความงามของคนหนุ่มสาวมากขึ้น ตัวอย่างเช่น ในฉากตอน “ไปชู่เจินขโมยหม้ออมตะ” การแสดงอุปรากรกวางต้งแบบตรงไปตรงมา การแสดงในภาพยนตร์ก็ นุ่มนวลมากขึ้น บางส่วนที่สมเหตุสมผลมากขึ้นในการแสดงอุปรากรจะปรากฏในภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่นในอุปรากรกวางต้งแบบดั้งเดิม ไปชู่เจินต่อสู้กับหลัวฮั่นในพระอุโบสถและส่วนที่มีสีสัน “เตะปิ่น” ซึ่งศิลปินอุปรากรจีนตั้งใจแสดงทักษะเปลี่ยนเป็น “การขว้างแขนเสื้อ” ซึ่งก็คือความพิเศษ ของนักแสดง Zeng Xiaomin ผู้แสดงเป็นนางพญางูขาว แขนเสื้อไม่เพียงแต่สามารถแสดงความงาม ของศิลปะอุปรากรจีนเท่านั้น แต่ยังแสดงรูปร่างที่สง่างามของนักแสดงด้วย และในขณะเดียวกันก็ สามารถแสดงถึงอารมณ์อันแรงกล้าของไปชู่เจินได้ แขนเสื้อที่กระพือปีกของไปชู่เจินและปิ่นของหลัว ฮั่นทำให้เกิดความแตกต่างของความแข็งแกร่งและความนุ่มนวล

การพัฒนาจิ๋วซานตงหลังการก่อตั้งสาธารณรัฐ

หลังการก่อตั้งสาธารณรัฐ พรรคคอมมิวนิสต์และประเทศก็ได้ให้ความสำคัญต่อความ เจริญรุ่งเรืองและการพัฒนาอุปรากรจีนเป็นอย่างยิ่ง ในปี ค.ศ. 1952 สภาแห่งรัฐได้ออกประกาศ “แนวทางในการปฏิรูปอุปรากรจีน” เพื่อดำเนินการตามคำสั่งของรัฐบาลกลางเกี่ยวกับการปฏิรูป อุปรากรจีน คณะกรรมการพรรคประจำมณฑลซานตง และรัฐบาลของมณฑลได้มอบหมายให้สหพันธ์ วรรณกรรมและศิลปะประจำจังหวัดทำการสำรวจ ชุดค้น จัดระเบียบ และดำเนินการทดลองการ แสดงอุปรากรในท้องถิ่นมากกว่า 20 เรื่องภายในมณฑล เนื่องจากลักษณะทางศิลปะ เช่น “รูปแบบที่ เรียบง่ายและมีชีวิตชีวา ง่ายต่อการสะท้อนชีวิตสมัยใหม่ กลุ่มคนและภาษาที่หลากหลาย เนื้อเรื่องที่ เข้าใจง่าย เนื้อหาที่เป็นเชิงบวก และรากฐานของกลุ่มผู้ชมที่มั่นคง” การแสดงฮว่าจวงหยางจินจึง ได้รับการยกย่องให้เป็นตัวแทนจิ๋วในการดำเนินการปฏิรูป เพื่อส่งเสริมการปฏิรูปจิ๋วทั่วทั้งจังหวัด จิ๋ว ซานตงได้รับการตั้งชื่ออย่างเป็นทางการในปี 1953 ในขณะนั้น Tao Dun หัวหน้าฝ่ายวัฒนธรรมของ มณฑลซานตงได้ขบคิดพิจารณาถึงชื่อเรียกอื่น ๆ ของจิ๋วซานตง และได้เสนอขึ้นมาสองชื่อคือ “หลู่ (鲁)” และ “หลู่ (吕)” และได้ผ่านการคัดเลือกจากคณะกรรมการแสดงจิ๋วหลายคณะ จนในที่สุดก็ได้ผลการ คัดเลือกที่เป็นเอกฉันท์และกำหนดชื่อเป็น “จิ๋วซานตง” การตั้งชื่อจิ๋วซานตงถือเป็นการวางรากฐานที่ มั่นคงสำหรับการพัฒนาในฐานะแบร์นอุปรากรท้องถิ่น จิ๋วซานตงประสบความสำเร็จและพัฒนาไป อย่างรวดเร็ว และได้เติบโตเป็นอุปรากรท้องถิ่นที่เป็นตัวแทนได้ดีที่สุดในมณฑลซานตง และยังมี อิทธิพลไปทั่วประเทศ ความเจริญรุ่งเรืองของจิ๋วซานตงปรากฏให้เห็นประการแรกคือ การเพิ่มขึ้นของ จำนวนคณะ โดยจากการค้นคว้าพบว่า หลังปี ค.ศ. 1950 คณะอุปรากรมีอาชีพมากกว่า 20 คณะผู้

ขึ้นมาเหมือนดอกเห็ดหลังฝนตก และในปี ค.ศ. 1962 มีคณะอุปรากรมากถึง 32 คณะ รวมทั้งคณะที่แสดงจิวซานตงด้วย (ภาพที่ 3-1)



ภาพที่ 3-1 แผนผังการกระจายตัวของจิวซานตง (Qiu Yue, 2024)

ประการที่หนึ่งคือ ความสำเร็จด้านการปฏิรูปจิวซานตง ซึ่งได้รับเสียงตอบรับจากสังคมเป็นอย่างมาก ความสำเร็จประการหนึ่งของการปฏิรูปอุปรากรคือการจัดระเบียบเรียงบทละครดั้งเดิม โดยมีอ้างอิงบทละครอื่น ๆ ในชื่อเดียวกัน บทละครดั้งเดิมที่มีแนวความคิด ลักษณะแก่นเรื่อง และภาพลักษณ์ตัวละครที่เหมาะสมกับรูปแบบการแสดงของจิวซานตงจะถูกคัดเลือกเพื่อนำมาจัดระเบียบเรียงและปฏิรูป ผลงานที่เป็นตัวแทน เช่น “สโมสรสะพานสีน้ำเงิน (蓝桥会)” “เมื่อหวังตั้งเป่ายืมเงิน (王定保借当)” “อาหญิงเล็กผู้มีคุณธรรม (小姑贤)” เป็นต้น วิธีปฏิรูปส่วนใหญ่เป็นการปรับแต่งตัวบท จัดการด้านการสื่ออารมณ์ให้มีความละเอียดและสื่อถึงบทบาทตัวละครมากขึ้น และมีการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ในด้านการร้องหรือผสมผสานอุปรากรประเภทอื่น ๆ เรื่องราวต้นฉบับของ “เมื่อหวังตั้งเป่ายืมเงิน (王定保借当)” นั้นถูกย่อให้สั้นลง โดยเน้นที่การปรับภาพลักษณ์และนิสัยของตัวละครพร้อมเนื้อเพลง ความสำเร็จประการที่สองของการปฏิรูปละครคือการสร้างละครสมัยใหม่ทั่วไปเรื่อง “หลี่เอ้อสาวแต่งงานใหม่ (李二嫂改嫁)” ซึ่งมีความสร้างสรรค์ใหม่ที่โดดเด่นในแง่ของแก่นเรื่อง ทำนองการร้อง การแสดง และการออกแบบเวที แก่นของเรื่องได้หยิบยกธรรมเนียมที่เปลี่ยนแปลงไปและเสรีภาพในการแต่งงานที่ถูกสนับสนุนจากสังคมสมัยใหม่ในขณะนั้น สอดคล้องกับความรู้สึกของความเคร่งขรึมทางการเมืองและสอดคล้องกับรูปแบบดั้งเดิมของจิวซานตง ตัวละครมีบุคลิกที่ชัดเจน ภาษาเรียบง่ายและมีชีวิตชีวา เช่น หลี่เอ้อสาวจะมีบุคลิกที่เศร้าทว่าอ่อนโยน จางเสี่ยวลิวจะเป็นคนเรียบง่ายและซื่อสัตย์ ป่าจางที่มีความเมตตาและเปิดกว้าง และผู้จัดการหญิงที่มี

ความกระตือรือร้นและความเอื้ออาทร เป็นต้น ท่วงทำนองของเพลงจะมีจุดเด่นในการเน้นการบรรยายความรู้สึกด้วยคำสละสลวย ไพเราะและนุ่มนวล ทำนองเพลงที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่เช่น “ผ่านซื่อผิง (反四平)” “ซ่านป่าน (散板)” “ไควป่าน (快板)” และ “เอ้อลี้ป่าน (二六板)” ซึ่งถือเป็นการเพิ่มการแสดงออกทางศิลปะ เพลงที่เป็นที่แพร่หลายอย่างกว้างขวาง เช่น “ยืมแสงไฟ (借灯光)” และ “ปิดประตู (关房门)” ในปีค.ศ. 1951 เรื่อง “หลี่เอ้อสาวแต่งงานใหม่ (李二嫂改嫁)” ได้แสดงอย่างเป็นทางการครั้งแรกในการประชุมวรรณกรรมและศิลปะมณฑลซานตง และได้รับการยกย่องอย่างสูงจากผู้เชี่ยวชาญและผู้นำรัฐบาล คณะกรรมการก็ได้รับรองในด้านรูปแบบของตัวบทและวิธีการแสดงบท การสื่อสารของตัวละครในเรื่อง และความยอดเยี่ยมของการขับร้องของนักแสดง

ประการที่สอง ในช่วงเวลานั้นจีวซานตงได้จัดทัวร์การแสดงภายในประเทศอย่างแข็งขัน มีการแสดงในรูปแบบต่างๆ เช่น การแสดงนอกสถานที่ การร่วมแสดง และการตระเวนไปแสดงตามที่ทั้งในจีหนาน เซี่ยงไฮ้ ปักกิ่ง เหลียวหนิง เสียนหยาง จีหลิน และสถานที่อื่น ๆ อย่างต่อเนื่อง จนได้จัดแสดงทั่วประเทศ และได้รับการตอบรับทางสังคมอย่างดีเยี่ยม เช่น การแสดงที่สวนจีหนานแกรนด์วิวการ์เด้น (Daguan Yuan) ในปี 1953 มีแผนจะจัดสี่ครั้งตั้งแต่วันที่ 17 พฤศจิกายนถึง 20 ธันวาคม แต่ได้รับเสียงตอบรับยิ่งใหญ่มากมายไม่ถึง โดยได้รับคำเรียกร้องจากผู้ชม ทำให้เพิ่มรอบการเป็น 34 วันติดต่อกัน รวมรอบการแสดงทั้งหมด 54 รอบ มีผู้ชมกว่า 62,300 คน

ประการที่สาม การใช้ “สื่อใหม่” ในขณะนั้นเพื่อการโปรโมตประชาสัมพันธ์ โดยในเวลา นั้น ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อศิลปะระดับขั้นสูง ในฐานะอุปกรรทอองถิ่น จีวซานตงมีความกล้าที่จะใช้ภาพยนตร์ในการโปรโมตจีวซานตงให้ไปสู่สังคมวงกว้าง ในปีค.ศ. 1957 ภาพยนตร์เรื่อง “หลี่เอ้อสาวแต่งงานใหม่ (李二嫂改嫁)” ถูกสร้างเป็นภาพยนตร์ครั้งแรก และจากนั้น “พี่น้องออกเรือนง่าย (姊妹易嫁)” “ปีที่ยืม (借年)” “ที่ดินสองคันนา (两垄地)” และละครจีวในฉบับภาพยนตร์อื่น ๆ ได้รับการเปิดตัว และการส่งเสริมจีวซานตงได้ขยายไปถึงหลายพันครัวเรือน ผ่านฉบับภาพยนตร์ “ตั้งแต่ปลายทศวรรษ 1950 ถึง 1960 การร้องเพลง 'หลี่เอ้อสาวปิดประตูทั้งน้ำตา' ได้กลายเป็นกระแสนิยมขึ้น ซึ่งเป็นข้อพิสูจน์ความสำเร็จที่ดีที่สุดของจีวซานตง” (Ang, 2010)

1. ยุคการฟื้นคืนของจีวซานตง

ในช่วง “การปฏิวัติวัฒนธรรม” การพัฒนาของจีวซานตงก็ถูกระงับและเข้าสู่ช่วงตกต่ำ คณะจีวซานตงจำนวนมาก (เช่น เจาหยวน ซีเสี่ยว โจวผิง กว่างหราว เจินลี่ หลายซี เป็นต้น) บ้างรวมเข้ากับคณะจีวปักกิ่ง บ้างเปลี่ยนไปเป็นคณะจีวปักกิ่ง บ้างกลายเป็นคณะประชาสัมพันธ์ หรือกลายเป็นที่รู้จักในนามคณะศิลป์ ละครจีวดั้งเดิมที่ยอดเยี่ยมของจีวซานตงก็ได้ถูกกักขัง และรูปแบบการแสดงและเนื้อหาที่แสดงของจีวซานตงที่เหลือส่วนใหญ่ล้วนเป็นไปตาม “บทละครแม่แบบ” หรืออาจเป็นการแสดงเล็ก ๆ ที่เป็นไปตามข้อกำหนดของสถานการณ์การปฏิวัติ หลังปี 1976 คณะจีวซานตงค่อย ๆ กลับมาทำการก่อตั้ง และดำเนินการแสดงอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม เนื่องจากแวดวงการ

แสดงจิวซานตงก็ได้ซบเซาลงไปเป็นเวลากว่าสิบปี เช่นเดียวกับการเปลี่ยนแปลงในเชิงลึกที่เกิดขึ้นทั้งในสังคมการเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม แนวความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมสมัยนิยมและการตระหนักรู้ด้านสุนทรียศาสตร์ก็เปลี่ยนแปลงไปอย่างเงิบ ๆ คณะจิวซานตงก็ได้รับรู้ถึงความสูญหายหรือการอยู่ผิดที่ผิดทาง (Hongming, 2016)

รากฐานการพัฒนาจิวซานตงยุคใหม่ได้กำหนดกรอบไว้ว่าเป็น “การฟื้นฟูและการปฏิรูป” และได้ดำเนินมาตรการต่าง ๆ เพื่อบรรลุเป้าหมายนี้ ประการแรกคือการพยายามทำให้เกิดอิทธิพลทางสังคม มีการดำเนินกิจกรรมการแสดงทางสังคมนรูปแบบต่าง ๆ เกี่ยวกับจิวซานตง ตัวอย่างเช่น ในปีค.ศ. 1985 มีการจัด “การประชุมคณบดีแสดงจิวซานตงรุ่นเยาว์ชายของมณฑลซานตง” ซึ่งจัดโดยสำนักวัฒนธรรมประจำจังหวัดซานตง นอกจากนี้ยังมีงาน “เทศกาลศิลปะจิวซานตงครั้งแรกในเขตฮูหนาน” (ปีค.ศ. 1987) และงาน “เทศกาลศิลปะการแสดงจิวซานตงในเขตปินโจวครั้งที่สอง” (ปีค.ศ. 1992) โดยเจ้าภาพจัดงานก็คือเขตปินโจวเป็นบ้านเกิดของจิวซานตง นอกจากนี้ ตงอิง เฟิงไห่ จี้หนาน หยียนไถ และสถานที่อื่น ๆ ยังได้จัดการแสดงศิลปะเกี่ยวกับจิวซานตง มีกิจกรรมส่งเสริมแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับจิวซานตงทั้งในและต่างประเทศอย่างแข็งขัน ตัวอย่างเช่นในปีค.ศ. 1979 เพื่อเป็นการเฉลิมฉลองครบรอบ 30 ปีของการก่อตั้งสาธารณรัฐประชาชนจีน โรงละครจิวซานตงแห่งซานตงได้นำละครย้อนยุคเรื่อง “พี่น้องออกเรือนง่าย” และ “ปีที่เยี่ยม” มาทำการแสดงที่ปักกิ่ง และตั้งแต่วันที่ 28 เมษายน ถึง 2 พฤษภาคม ค.ศ. 1989 ยังมีการแสดงเรื่อง “วาดมังกรแต่มั่นย่นตา (画龙点睛)” และ “เล่นกระโดดเรือ (玩会跳船)” ที่โรงละครประชาชนปักกิ่ง

นอกจากนี้ ยังมีการแสดงในฮ่องกงและไต้หวัน การแสดงในต่างประเทศอื่น ๆ เป็นการสร้างสรรค์ความดั้งเดิมและขยายไปตามยุคใหม่ ขยายขอบเขตของการสร้างสรรค์ละครจิวอย่างแข็งขัน ละครจิวของยุคนี้ ในการสืบสานจิวซานตงจะอยู่บนพื้นฐานของลักษณะเฉพาะทางศิลปะ โดยใช้ภาพลักษณ์ของผู้หญิง ใช้วิธีการสร้างสรรค์แบบสมจริง และเป็นบทแนวดราม่าเป็นหลัก และยังมีบทแนวตลกขบขันเข้ามาด้วย นอกจากนี้ยังได้เพิ่มแก่นของเรื่องแบบใหม่ ๆ เข้ามาด้วย เช่น การทหาร การปฏิวัติ ประวัติศาสตร์ เมือง และผู้พิการ ในแง่ของการสื่อสาร ได้ดึงเอาสัญลักษณ์เชิงเปรียบเทียบ จิตสำนึก และวิธีการอื่น ๆ ออกมาอย่างเต็มที่ (ภาพที่ 3-2)



ภาพที่ 3-2 เหตุการณ์สำคัญ “พีซ่าไห่ลี่คนที่สองแต่งงานใหม่” (Qiu Yue, 2024)

ภาพยนตร์จิวชานตงได้มีการถ่ายทำอย่างต่อเนื่อง ทั้งยังมีการสำรวจรูปแบบการเผยแพร่จิวชานตงผ่านทางโทรทัศน์ ซึ่งประกอบไปด้วยละครโทรทัศน์และรายการวาไรตี้ต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีการขยายเวลาออกอากาศทางวิทยุ เทปคาสเซ็ท วีซีดี แพลตฟอร์มเครือข่าย และรูปแบบอื่น ๆ จะเห็นได้ว่ากลยุทธ์การเผยแพร่ที่จิวชานตงนำมาใช้ในช่วงระยะเวลาของการฟื้นคืนไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปจากกลยุทธ์ที่ใช้ในยุครุ่งเรืองช่วงหลังปีค.ศ. 1949 มากนัก คณะจิวชานตงยังคงเป็นสถาบันทางวัฒนธรรมที่ค่อนข้างมีเสถียรภาพในแง่ของคุณลักษณะเฉพาะ เนื่องด้วยเป็นการสนับสนุนจากรัฐบาล รูปแบบการจัดการและการประเมินโดยพื้นฐานแล้วจะดำเนินไปตามรูปแบบก่อนหน้านี้ในเดือนสิงหาคม ค.ศ. 2004 ประเทศจีนได้เข้าร่วมอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของยูเนสโกอย่างเป็นทางการ การคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้จึงได้เริ่มขึ้นแล้ว เมื่อวันที่ 30 ธันวาคม ค.ศ. 2006 จิวชานตงได้ถูกจัดให้เป็นรายการมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับมณฑลชุดแรกที่ประกาศโดยรัฐบาลของมณฑลชานตง ในเดือนมิถุนายน ค.ศ. 2008 กรมวัฒนธรรมประจำมณฑลชานตงได้เสนอชื่อของฐานการวิจัยมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมณฑลชานตง ฐานสาธิตการคุ้มครอง และฐานการศึกษา ซึ่งในจำนวนนั้น มีสถาบันวิจัยศิลปะมณฑลชานตง โรงละครจิวชานตงมณฑลชานตง และศูนย์โรงเรียนประถม ตำบลหนิวจวง เขตตงอิ่ง เมืองตงอิ่ง เมื่อวันที่ 14 มิถุนายน ค.ศ. 2008 จิวชานตงถูกจัดอยู่ในรายการมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับชาติชุดที่สองที่ออกโดยสภาแห่งรัฐ การรวมเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของชาติบางครั้งถูกตีความโดยความเห็นของสาธารณชนว่าเป็นการยอมรับอย่างมีเกียรติในด้านความเป็นศิลปะแบบประเพณี มีคุณสมบัติทางประวัติศาสตร์ และความสำคัญ ดังนั้นแล้ว ความพยายามต่าง ๆ

ของจิ๋วซานตงในยุคของการฟื้นคืนนั้นถือได้ว่าไม่สูญเปล่า จิ๋วซานตงกำลังซบเซาและถดถอยลงทีละขั้น และทันใดนั้นก็กลับพบว่าสิ่งที่ต้องเผชิญและต้องทำคือจะทำอย่างไรให้จิ๋วซานตงยังคงดำรงอยู่สืบไป จะส่งเสริมและเผยแพร่อย่างไร เพื่อให้อุปกรยังคงอยู่และไม่หายไปจากสายตาของผู้คน อุปกร ณ วันนี้ สิ่งที่ต้องเผชิญคือ ศึกษาวិธีการเผยแพร่อย่างมีประสิทธิภาพ นี่คือมูลเหตุสำคัญของการอนุรักษ์ และเป็นนิยามของการอนุรักษ์

อุปกรของแต่ละท้องถิ่นล้วนมีลักษณะเฉพาะของพื้นที่นั้น ๆ ด้วย ซึ่งเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดวัฒนธรรมท้องถิ่นและสะท้อนถึงสังคมในท้องถิ่นอีกด้วย จิ๋วซานตงมีจุดเริ่มต้นจากพื้นที่สามเหลี่ยมแม่น้ำหวงเหอ ดังนั้นจึงมีกลิ่นอายวัฒนธรรมของพื้นที่นี้ หากเปรียบเทียบกับอุปกรท้องถิ่นอื่น ๆ จิ๋วซานตงไม่ได้งามสง่าดังอุปกรปักกิ่ง แต่ดูเรียบง่ายและเป็นธรรมชาติ เน้นความงามแบบพื้นบ้าน จิ๋วซานตงไม่ได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกออกมาเท่ากับอุปกรเหอหนาน แต่ในทางกลับกันจิ๋วซานตงมีความอ่อนช้อยและนิ่มนวล แต่หากเปรียบกับอุปกรเยว่ (จิ๋วกวางตุ้ง) แม้ว่าจิ๋วซานตงมีความอ่อนช้อย แต่ยังไม่ละเอียดอ่อนและงดงามเท่ากับอุปกรเยว่ และดูเรียบง่ายกว่าอย่างเห็นได้ชัด อุปกรมีรากฐานมาจากวัฒนธรรมพื้นบ้านดั้งเดิมของสังคมนิ่วและหลู่ (ปัจจุบัน : พื้นที่มณฑลซานตง) ซึ่งถือเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดวัฒนธรรมรัฐฉีและหลู่ผ่านภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ เป็นการนำเสนอลักษณะทางสุนทรียภาพของ “ความงามท้องถิ่นฉีหลู่” เป็นการศิลปะการแสดงที่เต็มไปด้วยความสุขและอารมณ์ขัน ทำให้ผู้คนรู้สึกอบอุ่นและผ่อนคลาย เป็นอุปกรท้องถิ่นที่มีความเรียบง่ายและผสมผสานกันได้อย่างกลมกลืน (Aihua, 2018)

1.1 ในพื้นที่ที่มีการพัฒนาอุปกรในท้องถิ่น

การแสดงอุปกรท้องถิ่นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการทำให้วิถีชีวิตทางวัฒนธรรมของผู้คนสมบูรณ์และสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ตามข้อมูลจาก “การประชุมวิชาการเกี่ยวกับอุปกรเงินของหน่วยวรรณกรรมและศิลปะในมณฑลซานตง” ที่จัดขึ้นเมื่อวันที่ 10 สิงหาคม ค.ศ. 2015 ปัจจุบันมีละครท้องถิ่น 24 ประเภทที่เหลืออยู่ในมณฑลซานตง ในจำนวนนั้นมีอุปกรท้องถิ่น 14 แห่งที่มีคณะศิลปะมืออาชีพ และอีก 10 แห่งถูกรวมอยู่ในโครงการมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับชาติ และระดับมณฑล แต่ไม่มีคณะศิลปะมืออาชีพ ปัจจุบันมีคณะละครท้องถิ่น จำนวน 44 คณะในมณฑล คิดเป็นร้อยละ 40 ของคณะศิลปะมืออาชีพในมณฑล

ตารางที่ 3-1 ตารางคณะกรรมการท้องถิ่นที่เหลืออยู่ในมณฑลซานตง

คณะกรรมการ	จำนวน	คณะกรรมการ	จำนวน	คณะกรรมการ	จำนวน	คณะกรรมการ	จำนวน
จิวซานตง	18	ซานตง ปิงจื่อ	8	อุปการทลิว ฉิน	4	เม่าเฉียน	2
ต้าผิงเตี่ยว	2	อุปการทวู ยิน	1	เหลียงเจีย เสียน	1	ไหหลวู ปิงจื่อ	1
อุปการ ทลิวจื่อ	1	ทลิวเฉียน	1	จ่าวปิง	1	ตุนเฉียน	1
อุปการทหยุกู	1	ซื่อผิงเตี่ยว	1				

จากตารางด้านบน จะเห็นได้ว่ามีคณะกรรมการมืออาชีพ 18 คณะของจิวซานตงซึ่งมีจำนวนมากที่สุดในการติดตามคณะกรรมการท้องถิ่นในมณฑลซานตง มีที่ยังเหลือจำนวนค่อนข้างมากได้แก่ ซานตง ปิงจื่อ 8 แห่ง อุปการทลิวฉิน 4 แห่ง เม่าเฉียนและต้าผิงเตี่ยว 2 แห่ง โดยที่เหลือนั้นจะเหลือแค่เพียง 1 แห่ง ดังนั้นจึงสามารถเห็นได้ว่าจิวซานตงมีอิทธิพลมากที่สุดในการติดตามอุปการทท้องถิ่นในมณฑลซานตงและมีรากฐานที่แข็งแกร่งที่สุดในมณฑลซานตง ดังนั้น การศึกษาจิวซานตงจึงมีความสำคัญมากยิ่งขึ้น

1.2 กลุ่มคณะกรรมการแสดง

ลักษณะของการแสดงสามารถแบ่งออกเป็นสามประเภท ได้แก่ คณะของประเทศ (คณะมืออาชีพ) คณะส่วนตัวและคณะจ้วงหู่ Yu Xuejian ได้ให้คำจำกัดความของ “คณะมืออาชีพของจิวซานตง” ไว้ในหนังสือ “ประวัติศาสตร์จิวซานตง” ว่า กลุ่มการแสดงอื่นที่ไม่ใช่กลุ่มการแสดงมือสมัครเล่น เช่น กลุ่มละครส่วนตัวและกลุ่มละครจ้วงหู่ ในการศึกษาวิจัยฉบับนี้ “คณะมืออาชีพของจิวซานตง” เหมือนกับ “คณะจิวซานตงมืออาชีพที่รัฐเป็นเจ้าของ” คณะมืออาชีพมีลักษณะสี่ประการดังต่อไปนี้ ประการแรกแหล่งเงินทุนของคณะกรรมการส่วนใหญ่อาศัยการเงินจากรัฐบาล ประการที่สอง คณะเป็นรัฐวิสาหกิจและบุคลากร (ยกเว้นการจ้างงาน) มีการจัดตั้งอัตลักษณ์ ประการที่สาม ทีมงานมีความมั่นคง สามารถแสดงได้ตลอดทั้งปีและประกันสังคมค่อนข้างดี ประการที่สี่คือการจัดและจัดการการปฏิบัติงานประจำวันของการซ้อม การแสดงและความปลอดภัยของคณะโดยพื้นฐานในรูปแบบของสถาบันของรัฐ นอกจากเงินทุนแล้ว รัฐบาลยังซื้อการแสดงสวัสดิการของคณะทุกปี จนถึงปัจจุบัน ข้อมูลจากกรมวัฒนธรรมประจำมณฑลซานตงแสดงให้เห็นว่ามีคณะอุปการทจิวซานตงมืออาชีพ 18

คณะในระดับมณฑล เมืองและเขต รวมถึงคณะละครประจำจังหวัด 1 คณะ คณะละครเทศบาล 5 คณะ และคณะละครระดับเขต 12 คณะ

ไม่มีสถิติที่แน่นอนเกี่ยวกับจำนวนคณะละครส่วนตัวโดยเฉพาะ แต่โรงละครจิวซานตง หลิวป้อหลู่อี้มีความโดดเด่นที่สุด คณะจิวซานตงอี้เป็นบริษัทจิวซานตงแห่งแรกของเอกชนในเมืองหลิวป้อ โดยมีสมาชิกทั้งหมด 50 คน ในนั้นมีนักแสดงระดับ A 3 คน นักแสดงระดับ B 2 คน (ทั้งหมดเกษียณจากคณะอาชีพ) และที่เหลือเป็นนักแสดงมือสมัครเล่น เป็นคณะส่วนตัวที่หาเงินได้เองโดยสมบูรณ์

คณะจิวซานตงเป็นกลุ่มวรรณกรรมและศิลปะสมัครเล่นที่ก่อตั้งโดยคนในชนบท คณะจิวซานตงเหล่านี้เป็นที่รักของผู้คนอย่างมากเนื่องจากเนื้อหาการแสดงที่เรียบง่ายและเป็นธรรมชาติและรูปแบบการแสดงที่ติดดิน สถิติจากกรมวัฒนธรรมประจำมณฑลซานตงแสดงให้เห็นว่า ณ เดือนตุลาคม ปีค.ศ. 2014 มีคณะจิวซานตงทะเบียนมากกว่า 5,600 คณะในมณฑลและมีเพียงไม่กี่คนที่ไม่ได้อยู่ในรายชื่อ คณะจิวซานตงพื้นบ้านมีฐานมวลชนที่แข็งแกร่งมากโดยเฉพาะในเขตป้อซิงและตงหยิง เป็นพื้นที่แสดงที่บ่อยที่สุดโดยคณะจิวซานตงของจิวซานตงในมณฑลซานตง หลายคนชื่นชอบจิวซานตงเป็นอย่างมาก ตามสถิติตามลำดับของสำนักวัฒนธรรมของทั้งสองแห่ง มีคณะจิวซานตงจิวซานตง 54 คณะในเขตป้อซิงและ 60 คณะในเขตตงหยิง คณะจิวซานตงเหล่านี้ไม่ใช่องค์กรของรัฐบาลและส่วนใหญ่เป็นองค์กรที่หาเงินได้เอง ในปัจจุบัน สำหรับจิวซานตง ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาจิวซานตงหรือนวัตกรรมและการปกป้องศิลปะจิวซานตง อิทธิพลที่ใหญ่ที่สุดคือคณะมืออาชีพของจิวซานตง ดังนั้นการวิจัยสถานะการพัฒนาของคณะจิวซานตง ควรเริ่มจากการวิจัยคณะอุปรากรหมู่

1.3 คณะมืออาชีพ

ในกระบวนการพัฒนาระยะยาว จิวซานตงมีอิทธิพลอย่างมากในมณฑลซานตง และการก่อตั้งคณะจิวซานตงได้แบ่งบานในทุกพื้นที่เนื่องจากการแสดงนอกมณฑล ผู้มีอิทธิพลมากที่สุดคือมณฑลอานฮุยและมณฑลเจียงซูซึ่งอยู่ติดกับมณฑลซานตง นอกจากนี้ เป็นที่น่าสังเกตว่าในช่วงทศวรรษ 1900 การอพยพของมณฑลหวังในจังหวัดทางตะวันออกเฉียงเหนือของ “ฉวงกวางตง” ได้วางรากฐานมวลชนสำหรับการเผยแพร่และพัฒนาจิวซานตง คณะละครจิวซานตงจำนวนมากจึงถูกจัดตั้งขึ้น บทความต่อไปนี้จะหารือเกี่ยวกับการก่อสร้างและการพัฒนาคณะจิวซานตงจากทั้งในและนอกมณฑลซานตง

(1) คณะจิวซานตงมืออาชีพในมณฑลซานตง

นับตั้งแต่ก่อตั้งสาธารณรัฐประชาชนจีนในปีค.ศ.1949 มณฑลซานตงได้จัดตั้งคณะจิวซานตงมืออาชีพทั้งหมด 49 คณะ จำนวนคณะอุปรากรในมณฑลซานตงเป็นอันดับสอง อันดับแรกคือคณะอุปรากรปักกิ่งที่มีอยู่ 20 คณะ มีคณะจิวซานตงมืออาชีพทั้งหมด 18 คณะ มี 8 คณะที่เป็นจิวสองประเภท มี 23 คณะจิวซานตงที่ปิดตัวไปอย่างสมบูรณ์

ตารางที่ 3-2 การพัฒนาคณะจิวชานตงมืออาชีพในมณฑลชานตง

เมือง	คณะที่มีอยู่ในปัจจุบัน	ปีที่ก่อตั้งคณะ	แสดงจิวชานตง	ที่ปิดตัวลง	เวลาที่ดำรงอยู่
จีหนาน	คณะจิวชานตง มณฑลชานตง คณะจิวชานตง เมืองจีหนาน	ปี 1953 ปี 1953		คณะจิวชานตงตำบล จางชีว	1956- 1989
เหียนไถ	เทคนิคโรง ละครจิวชาน ตงเมืองเหียน ไถ คณะจิวชานตง เมืองหยวน คณะจิวชานตง เมืองไห่โลโจว คณะจิวชานตง เมืองซีเสีย คณะจิวชานตง เมืองหลงโซ่ว	ปี 1956 ปี 1956 ปี 1956 ปี 1959 ปี 1961	คณะศิลปะ การทอเงี้ยว ตำบลฉางเต่า	คณะจิวชานตงตำบล หม่าผิง คณะจิวชานตงตำบล ห่ายหยาง คณะจิวชานตงอำเภอ ตงซุน คณะจิวชานตงอำเภอ กัวฉิง คณะจิวชานตงตำบล ฝูชาน คณะจิวชานตงตำบล ผิงไห่	1960- 1970 1960- 1962 1983- 1985 1983- 1985 1984- 1987 1984- 1987
ปินโจว	คณะจิวชานตง เมืองปินโจว คณะจิวชานตง เขตปินฉิง คณะจิวชานตง ตำบลจางอันฮั่ว คณะจิวชานตง ตำบลโจวผิง	ปี 1956 ปี 1956 ปี 1977 ปี 1979	คณะศิลปะ หยางซิน ตำบลหลี่เซียง คณะจิวชานตง ตำบลป้อซิง	คณะจิวชานตงตำบล ฮู่หมิน คณะจิวชานตงตำบล ฮู่หมิน	1951- 1961 1982- 1988
ตงหยิง	คณะจิวชานตง เมืองตงหยิง คณะจิวชานตง	ปี 1959 ปี 1978 ปี 1987	คณะศิลปะ เขตเหอไซ่ว		

เมือง	คณะที่มีอยู่ในปัจจุบัน	ปีที่ก่อตั้งคณะ	แสดงวีรชานตง	ที่ปิดตัวลง	เวลาที่ดำรงอยู่
	ตำบลเขินลี่ คณะวีรชานตง ตำบลลี่จิ้น				
หวยฟาง	คณะวีรชานตง เมืองหวยฟาง	ปี 1956		คณะวีรชานตงตำบล ซางเล่อ คณะวีรชานตงตำบลโซ่ วกวง คณะวีรชานตงตำบล หลินฉวี คณะศิลปะเมืองฉางยี	1958- 1962 1958- 1963 1960- 1989 1960- 2006
เว่ยไห่	คณะวีรชานตง เมืองหลู่ชาน	ปี 1962	คณะศิลปะเท วินเต็ง	คณะวีรชานตงตำบล เว่ยไห่ คณะวีรชานตงตำบล หรงเจ็ง	1960- 1966 1960- 1960
ซิงเต่า	คณะวีรชานตง เมืองผิงตู้ คณะวีรชานตง เมืองไห่ซี	ปี 1955 ปี 1958	โรงละครเมือง ซิงเต่า	คณะวีรชานตงตำบล เหลาชาน	1978- 1995
รื่อจ้าว			โรงละคร ศิลปะเมืองรื่อ จ้าว		
จีหนิง			คณะศิลปะ เมืองจีหนิง		
จื่อป้อ				คณะวีรชานตงเมืองจี อป้อ คณะวีรชานตงตำบล	1959- 1976 1956-

เมือง	คณะที่มีอยู่ในปัจจุบัน	ปีที่ก่อตั้งคณะ	แสดงจิวซานตง	ที่ปิดตัวลง	เวลาที่ดำรงอยู่
				หวนไถ คณะจิวซานตงตำบลือ หยวน	1986 1981- 1986
หลินอี่				คณะจิวซานตงตำบล หลินอี่ คณะศิลปะตำบลือ หนาน คณะจิวซานตงตำบล เฟี้ย	1976- 1983 1976- 1984 1981- 1988
เต๋อโจว				คณะจิวซานตงตำบล หยู่เฉิง	1960- 1988
รวม	18		8	23	

จากตารางด้านบนจะเห็นได้ว่าตั้งแต่ปีค.ศ. 1950 ถึงปีค.ศ. 1980 คณะจิวซานตงอยู่ในช่วงที่เจริญรุ่งเรือง หลังจากปีค.ศ. 1950 จิวซานตงปรากฏตัวขึ้นอย่างมากมาย และมีคณะจิวซานตงมีอาชีพมากกว่า 20 แห่งปรากฏตัวขึ้น ตั้งแต่ปีค.ศ. 1985 คณะจิวซานตงได้ลดลงอย่างรวดเร็ว สาเหตุหลักของปรากฏการณ์นี้คือการพัฒนาวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงรูปแบบ การเปลี่ยนแปลงความชอบด้านสุนทรียะของผู้ชม

(2) คณะจิวซานตงมีอาชีพนอกมณฑลซานตง

หลังจากการก่อตั้งประเทศจีนใหม่ มณฑลเจียงซู เฮยหลงเจียง จีหลิน เซียนหนิง เหวเป่ย์และซินเจียงรวมถึงสถานที่อื่นๆ ได้ก่อตั้งคณะจิวซานตงมีอาชีพขึ้นเรื่อย ๆ ที่ยังคงอยู่และปิดตัวลง

ตารางที่ 3-3 การพัฒนาคณะจิวซานตงนอกมณฑลซานตง

มณฑล	คณะจิวซานตงมีอาชีพที่มีอยู่	ปีที่ก่อตั้งคณะ	ที่ปิดตัวลง	เวลา
เจียงซู	คณะจิวซานตงตำบลดงห่ายเจียงซู) ปัจจุบันคือกลุ่ม	ปี 1960	คณะจิวซานตงเมือง หวายหยาง	1956-1982 1959-1970

มณฑล	คณะจิ๋วซานตงมีชื่ออยู่ที่มีอยู่	ปีที่ก่อตั้งคณะ	ที่ปิดตัวลง	เวลา
	ศิลปะการแสดงจิ๋วซานตง มณฑลเจียงซู(คณะจิ๋วซานตงตำบล ซาน คณะจิ๋วซานตงตำบล เซี่ยน คณะจิ๋วซานตงตำบล ซิน อี่	1960-1981 1958-1968
เฮยหลงเจียง			คณะจิ๋วซานตงเมืองฮาร์ บิน คณะจิ๋วซานตงชวงยา ซาน คณะจิ๋วซานตง 290 ฟาร์ม	1960-1986 1962-1965 1960-1964
เหลียวหนิง			คณะจิ๋วซานตงเมือง หลู่ต้า)เมืองต้าเหลียน(คณะจิ๋วซานตงเมืองอัน ซาน	1960-1962
จีหลิน	คณะจิ๋วซานตงตำบลหลิว เหอ	ปี 1960		
ซินเจียง			คณะจิ๋วซานตงจังหวัด ปกครองตนเองชนชาติ คาซัคคีฮลี	1959-974
รวม	2		10	

จากตารางข้างต้น จะสามารถรวมเข้าด้วยกันได้ในช่วงทศวรรษ 1960 ซึ่งเกี่ยวข้องกับข้อเท็จจริงที่ว่าคณะจิ๋วซานตงมีการแสดงทั่วประเทศ และละครคลาสสิกของจิ๋วซานตงได้ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ นอกมณฑลซานตงมีคณะมีชื่ออาชีพเพียงสองคณะเท่านั้นได้แก่ คณะจิ๋วซานตงของตำบลตงหวย มณฑลเจียงซู ยังมี 32 คณะและเกือบครึ่งหนึ่งที่ไม่สามารถแสดงจิ๋วซานตงได้อีกต่อไป คณะจิ๋วซานตงในตำบลหลิวเหอ มณฑลจีหลินไม่สามารถแสดงจิ๋วซานตงได้อีกต่อไป จะเห็นได้จาก

สถานการณ์ที่มีอยู่ของคณะจิวซานตงเมื่ออาชีพ นอคมณฑลซานตง จิวซานตงได้สูญเสียตำแหน่งการ พัฒนาและการเผยแพร่ นอคมณฑล

จิวซานตงได้พัฒนาจากชมรมการแสดงชั่วคราวที่ประกอบด้วยคนไม่กี่คนไปสู่ยุครุ่งเรืองของ คณะเมื่ออาชีพ คณะอิสระและคณะจวงหู การพัฒนาจากทำนองเพลงแร็ป การร้องเพลงและการร้อง เพลงเล็กๆ น้อยๆ จนถึงรูปแบบศิลปะที่โดดเด่นในปัจจุบัน ได้กลายเป็นหนึ่งในแปดอุปสรรคท้องถิ่นที่ สำคัญของจีน ซึ่งไม่สามารถแยกออกได้จากความพยายามของศิลปินจิวซานตงในหลายชั่วอายุคน การ เปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์เหล่านี้ไม่เพียงแต่สะท้อนถึงการพัฒนาและวิวัฒนาการของ ศิลปะการแสดงจิวซานตง แต่ยังสะท้อนถึงพัฒนาการของวรรณคดีและศิลปะจีนในระดับหนึ่ง ซึ่งเป็น สิ่งที่ดีเลิศของการพัฒนาศิลปะอุปสรรคจีน ในเวลาเดียวกัน ในศตวรรษที่ผ่านมาของการพัฒนา คณะ เมื่ออาชีพได้เล่นบทบาทของแกนนำ ซึ่งไม่เพียงแต่สะท้อนให้เห็นในแนวทางของรูปแบบศิลปะ การ สร้างละคร ข้อกำหนดของรูปแบบการแสดง ฯลฯ แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการสืบทอดและการพัฒนา ศิลปะของจิวซานตง ในขณะเดียวกัน เรายังต้องให้ความสนใจกับเหตุผลพื้นฐานว่าทำไมจำนวนคณะที่ มีอยู่จึงลดลงตั้งแต่ช่วงทศวรรษ 1980 และเร่งการพัฒนาคณะที่ยังเหลืออยู่ (Xiaomeng, 2020)

การสำรวจนิทานพื้นบ้าน

1. การเล่าแบบปากต่อปาก

การเล่าแบบปากต่อปาก เข้าใจได้ไม่ยากจากความหมายตามตัวอักษร คือ ความหมายของ การสื่อสารทางปาก วิธีการถ่ายทอดด้วยปากเปล่านี้เป็นวิธีที่ตรงที่สุดตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน และยังมี ความแตกต่างอย่างมากระหว่างนิทานพื้นบ้านกับงานวรรณกรรมอื่นๆ ซึ่งเต็มไปด้วยความไม่ แน่นนอนหลายประการ แต่ละคำไม่ได้รับความสนใจมากนักซึ่งนำไปสู่ลักษณะของการอ้างอิงทั่วไปใน นิทานพื้นบ้าน ตัวอย่างเช่น เรื่องราวของเถียนหลวกุเหนียงที่รู้จักกันดีในประเทศจีน ก็เป็น กระบวนการของการเล่าแบบปากต่อปาก การเผยแพร่เรื่องราวมักถูกจำกัดตามภูมิภาค และสามารถ เผยแพร่ได้ในหมู่บ้านหรือพื้นที่เล็กๆ ในภูมิภาคเท่านั้น ค่อนข้างจะคงที่ อย่างไรก็ตาม หลังจากหลาย พันปีของคำพูดจากปากต่อปาก ผู้คนจะปล่อยให้โครงร่างพื้นฐานและเนื้อหาของเรื่องอยู่ในขั้นตอน ของการสื่อสาร

2. ความยาวนานของยุคสมัย

“นิทานพื้นบ้านเป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมของมนุษย์ทั่วโลกที่แพร่หลายที่สุดและ ยาวนานที่สุด นักวิชาการคติชนวิทยา นักมานุษยวิทยาวัฒนธรรมและนักนิทานพื้นบ้านจากทั่วทุกมุม โลกได้พิสูจน์ด้วยว่าไม่มีประเทศใดในโลก ไม่มีนิทานพื้นบ้านในหมู่คนทั่วไป ไม่ว่าสัญชาติใด” ประโยค นี้แสดงให้เห็นว่านิทานพื้นบ้านมีอัตลักษณ์แห่งกาลเวลา ตั้งแต่สมัยโบราณ หลังจากเผยแพร่ ไตร่ตรอง

และเสริมเรื่องซ้ำๆ เป็นเวลาหลายสิบล้านปี นิทานพื้นบ้านได้กลายเป็นงานปากเปล่าที่ได้รับความนิยมจากผู้คน เนื่องด้วยคุณลักษณะนี้ไม่ได้สร้างขึ้นเพียงครั้งเดียวแต่หลายครั้ง ดังนั้นเรื่องราวแต่ละเรื่องจึงเปรียบเสมือนสถานที่ทางวัฒนธรรมโบราณ ซึ่งรวมถึงปัจจัยทางอุดมการณ์ ศีลธรรม พื้นบ้าน และวัฒนธรรมของยุคต่างๆ ไม่ใช่ยุคสมัย ไม่ใช่ชนชั้น ไม่ใช่ชุมชนหรือกลุ่ม แต่เป็นยุคต่างๆ ต่างชนชั้น ต่างชุมชนหรือกลุ่มต่างๆ และสถานการณ์นี้ยังกำหนดด้วยว่างานวรรณกรรมที่ปัจเจกสร้างขึ้นเองและเสร็จในคราวเดียว ผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการที่ศึกษาเรื่องนี้จะสำรวจแนวโน้มทางความคิด ศีลธรรม คติชนวิทยาและวัฒนธรรมในช่วงเวลาต่างๆ ในประวัติศาสตร์ของมนุษย์ บางคนเคยคิดว่าหลังจากการจัดการไม่รู้หนังสือแล้ว เรื่องราวต่างๆ ก็จะหายไป แต่นี่ไม่ใช่ เรื่องราวพื้นบ้านมีอยู่ร่วมกับชีวิตมนุษย์และควมมีชีวิตชีวานั้นแข็งแกร่งและเป็นนิรันดร์

3. ใกล้เคียงกับชีวิต

ตรรกะการเล่าเรื่องของนิทานพื้นบ้านมักสอดคล้องกับชีวิตจริง เมื่อเล่าเรื่องราว เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือและเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของผู้ชมที่หลากหลายในปัจจุบัน มักจะกล่าวในตอนเริ่มต้นว่า “กาลครั้งหนึ่ง.....” “มีครั้งหนึ่ง.....” “มีคนหนึ่ง.....” จากนั้นค่อยบอกเล่าเรื่องราว ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมีความชัดเจน ความขัดแย้งและความพิพพันยังไม่ได้รับการแก้ไข การพัฒนาโครงเรื่องเป็นไปอย่างก้าวหน้า และมีการบอกเล่าเรื่องราวอย่างละเอียดถี่ถ้วน โดยมีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด ซึ่งฟังดูสมจริงมาก ในแง่นี้ คำอธิบายชีวิตทางสังคมในนิทานพื้นบ้านมีความสมจริงมากขึ้น เนื้อหาของเรื่องอิงจากประสบการณ์ชีวิตของผู้เขียน บวกกับแอนิเมชันระดับต่างๆ ของเขาในฐานะสื่อกลางในการสร้างแอนิเมชันของนิทานพื้นบ้าน มาจากชีวิตธรรมดาและประสบการณ์ชีวิต ซึ่งทำให้ตัวละครมีความสดใส ผู้ชมสามารถสะท้อน สัมผัสความคิดที่ถ่ายทอดผ่านเรื่องราวได้อย่างแท้จริง และสามารถเข้าใจความงามและความอัปลักษณ์ ความจริงและความเท็จ ความดีและความชั่วได้ดีขึ้น เพื่อบรรลุผลแห่งการศึกษาและการรับรู้ เนื้อหาและลักษณะของนิทานพื้นบ้านต้องสอดคล้องกับสภาพความเป็นอยู่ภายใต้ภูมิหลังทางสังคมในขณะนั้นและตรรกะปกติของการเชื่อมต่อภายในของทุกสิ่ง หัวข้อของนิทานพื้นบ้านมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับผู้คนและมีความสดใหม่และตอบสนองความต้องการทางจิตวิทยาของผู้คน ตัวเอกของเรื่องนี้เป็นเพียงคนธรรมดาที่รักชีวิตและการทำงานที่เรียบง่ายและใช้งานได้จริง มีการจัดวางโครงเรื่องที่ดูเหมือนไร้เหตุผลในชีวิตแต่ก็สมเหตุสมผลตามตรรกะของตัวเอกของเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นตำนานหรือตำนานปากเปล่าต่างๆ เช่นเดียวกับตำนานสัตว์และนิทานที่เด็กๆ ยอมรับได้ สิ่งเหล่านี้ช่วยลดการพูดเกินจริงของศิลปะและเพิ่มความถูกต้องของความเป็นจริง

4. ลักษณะทั่วไป

นิทานพื้นบ้านเป็นวรรณกรรมพื้นบ้านเรื่องหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งมีคุณลักษณะอ้างอิงทั่วไปในมรดกทางวัฒนธรรม ส่วนใหญ่ปรากฏใน อันดับแรก เวลา สถานที่ ตัวละครของเรื่องและโครงเรื่อง

สำคัญที่สำคัญกว่า เหล่านี้คือ การสนทนาแบบเป็นกันเองและค่อนข้างคลุมเครือ จุดเริ่มต้นของเรื่องมักเริ่มต้นด้วย “เมื่อนานมาแล้ว” และคำอธิบายของตัวเอกอธิบายว่า “มีอะไรและใคร” ตำแหน่งจะกล่าวโดย “ที่ไหนและที่ไหน” และคำพูดจำนวนมากที่คนรุ่นก่อนๆ เผยแพร่นั้นไม่แน่นอน ซึ่งทำให้สถานที่ เวลา และตัวเอกของเรื่องโดยทั่วไปเป็นตัวแทนและครอบคลุม ในการสร้างตัวละคร จะพบความสม่ำเสมอของตัวละคร และบุคคลประเภทหนึ่งสามารถแสดงแทนบุคคลได้ ซึ่งทำให้นิทานพื้นบ้านมีลักษณะทั่วไปและสูญเสียคุณลักษณะของการอ้างอิงเฉพาะไป ประการที่สอง การเล่าเรื่องจะเน้นที่การตีความโครงเรื่องสำคัญมากกว่าทุกรายละเอียดของเรื่องราวที่ต้องครอบคลุม หลังจากบรรยายชุดอักขระที่แสดงลักษณะของตัวละคร ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับตัวละคร และตัวละครกับสิ่งแวดล้อมแล้ว เน้นที่ตอนจบของเรื่องราวของตัวละคร ส่วนใหญ่เพื่อดึงดูดให้เด็กได้สัมผัสและเพื่อทำความเข้าใจและสรุป ความจริงเพื่อที่จะศึกษาบทบาทของตน นี่เป็นคุณสมบัติหลักที่แตกต่างจากตำนาน การแสดงออกที่น่าดึงดูดใจ มีชีวิตชีวา และอารมณ์ขันอยู่บนพื้นฐานของความ เป็นจริง ส่งเสริมความสนใจที่ดีต่อสุขภาพ และใช้บทบาทความสนใจที่หลากหลายในการเสริมสร้างความรู้สึกนึกคิดและศีลธรรมเพื่อเพิ่มความน่าดึงดูดและน่าดึงดูดใจของนิทานพื้นบ้าน ในที่สุด ความเชื่อทางไสยศาสตร์ที่แข็งแกร่ง ในยุคเกษตรกรรม เนื่องจากผู้คนขาดความเข้าใจในความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ในการเผชิญกับปรากฏการณ์ที่ไม่สามารถอธิบายได้ พวกเขาจะใช้ไสยศาสตร์เพื่อหลอกคน แต่นิทานพื้นบ้านเรื่องไสยศาสตร์เหล่านี้เพื่อส่งเสริมกรรม การเริ่มต้นที่ดีและจุดจบที่ดี และการชักชวน วัตถุประสงค์ของความเมตตาของมนุษย์

5. ประเภท

การพิมพ์หรือที่เรียกว่า “รูปแบบ” “การทำให้เป็นทางการ” ในกระบวนการเผยแพร่ในระยะยาว นิทานพื้นบ้านได้ค่อยๆ ก่อตัวขึ้นในรูปแบบโครงเรื่องที่มีมั่นคงหลายรูปแบบ โครงเรื่องที่มีลักษณะเหมือนโครงกระดูกมนุษย์ กรอบบางประเภทที่ดึงมาจากนิทานพื้นบ้าน เมื่อพิจารณาถึงคุณลักษณะของนิทานพื้นบ้านนี้ ตั้งแต่ช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 19 นักนิทานพื้นบ้านชาวยุโรปหลายคนสังเกตเห็นและศึกษาคุณลักษณะนี้อย่างกว้างขวาง ตามที่มีการทำดัชนีนิทานพื้นบ้านยุโรปหลายเรื่อง งานวิจัยนี้ถึงแม้จะมีวัตถุประสงค์เพื่อจำแนกและค้นหานิทานพื้นบ้าน แต่เผยให้เห็นถึงลักษณะของการจำแนกนิทานพื้นบ้านอย่างเป็นทางการ ซึ่งทำให้การศึกษาการจำแนกประเภทนิทานเป็นสาขาวิชาย่อยที่ต้องให้ความสำคัญ จากลักษณะของศิลปะการมีอยู่ของรูปแบบโครงเรื่องดูเหมือนจะเป็นศัตรูทางศิลปะของนิทานพื้นบ้านเพราะเป็นอุปสรรคต่อจินตนาการของผู้แต่ง แต่เป็นลักษณะที่ทำให้นิทานพื้นบ้านมีรูปแบบศิลปะที่ค่อนข้างคงที่ที่เหมาะสมสำหรับการเล่าเรื่องด้วยปากเปล่า ไม่มีตัวตนเหมือนในตำนาน ไม่อิสระเหมือนนิยาย ผู้บรรยายคนใดก็ตาม トラาบไตที่ละเอียดข้อจำกัดที่เป็นทางการหรือกึ่งทางการที่มีอยู่เหล่านี้ ก็เหมือนม้าป่าที่ขี่จินตนาการ และถึงแม้ว่าจะมีการเพิ่มคำอธิบายทางจิตวิทยาโดยละเอียด ผู้ชมจะยอมรับได้ยากและจะไม่ได้รับการยอมรับอีกต่อไป

วิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของนิทานพื้นบ้านได้รับผลกระทบจากผลผลิตทางสังคม แนวคิดทางวัฒนธรรมและปัจจัยอื่นๆ อีกมากมาย มีการแสดงออกทางศิลปะที่แตกต่างกันในช่วงของประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกัน สำหรับเหยลียงจู้ซึ่งเป็นนิทานพื้นบ้านตามแบบฉบับทั่วไป จากตำนานการเล่าแบบปากต่อปากไปถึงวรรณกรรมการเขียนไปจนถึงการแสดงละครและภาพยนตร์ในช่วงต่อมา วิวัฒนาการและกระบวนการพัฒนาทั้งหมดเกิดขึ้นอย่างค่อยเป็นค่อยไปและเกี่ยวพันกันเป็นเกลียว ไม่ใช่การพัฒนาที่เป็นเส้นตรงอย่างง่าย มีหลากหลายปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาและวิวัฒนาการของมัน เรื่องราวของ เหยลียงจู้ที่เราได้สัมผัสกันในวันนี้มีเนื้อเรื่องที่ค่อนข้างสมบูรณ์และตายตัว ซึ่งเกิดจากการซึมซับและประมวลผลอย่างต่อเนื่องในกระบวนการของการเกิดขึ้น การถ่ายทอดและวิวัฒนาการ จากการพัฒนาของเวลา การพัฒนาทรัพยากรทางเศรษฐกิจและแหล่งวัตถุดิบ ฯลฯ ตำนานและเรื่องราวของเหยลียงจู้ ถูกนำเสนอในรูปแบบของการเล่าปากเปล่า นำมานิทาน กวีนิพนธ์ วรรณกรรม ศิลปะพื้นบ้าน ฯลฯ ปรากฏขึ้นสลับกันไป เป็นเรื่องยากสำหรับพวกเราที่จะบังคับรูปแบบทางศิลปะเหล่านี้ให้เรียงตามลำดับเวลาหรือแยกประเภทออกจากกัน พวกมันมีความเกี่ยวพันกันมากขึ้น มีปฏิสัมพันธ์และมีอิทธิพลต่อกัน รูปแบบทางประวัติศาสตร์และความสัมพันธ์ระหว่างแต่ช่วงเวลานั้นมีความสลับซับซ้อน ควบคู่ไปกับข้อเท็จจริงที่ว่านิทานพื้นบ้านถูกละเลยมาเป็นเวลานาน จึงต้องทำการวิเคราะห์อย่างรอบคอบและใช้เวลานานว่าเรื่องราวของเหยลียงจู้มีวิวัฒนาการอย่างไรในช่วงพันปีที่ผ่านมา รูปแบบของวรรณกรรมและศิลปะที่นำเสนอในแต่ละช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ ไม่ว่าจะมาจากตัวเนื้อเรื่องเองหรือจากรูปแบบของวรรณกรรมและศิลปะ ต่างก็ถือว่าเป็นเรื่องยาก ดังนั้นบทต่อไปจึงพยายามเริ่มต้นจากมุมมองของการปฏิรูปสื่อ ในด้านหนึ่ง ตั้งใจที่จะเสริมสร้างวิวัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของเรื่องราวของเหยลียงจู้ และในอีกด้านหนึ่ง ตั้งใจที่จะใช้สื่อเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลในการสำรวจการเผยแพร่ข้ามเวลาของนิทานพื้นบ้านคลาสสิกของเหยลียงจู้ที่ขับเคลื่อนโดยการปฏิรูปสื่อ

รูปแบบของลำนานิทานพื้นบ้านเหยลียงจู้

ลำนานิทานพื้นบ้านมีต้นกำเนิดมาจากการทำงานในประจำวันของมนุษย์และเป็นรูปแบบการสร้างสรรคด้วยปากเปล่าครั้งแรกในสังคมมนุษย์ “ลำนานิทานพื้นบ้านเป็นการสร้างสรรค์บทกวีด้วยปากเปล่าของคนที่ใช้แรงงาน เป็นบทกลอนส่วนหนึ่งของวรรณคดีพื้นบ้านที่สามารถร้องและอ่านได้ มีจังหวะ ทำนองของบทและประโยคที่พิเศษและแตกต่างจากรูปแบบของบทกวีพื้นบ้านอื่นๆ เช่น มหาकाพย์ กวีเล่าเรื่องพื้นบ้าน ฯลฯ โดยมีความยาวไม่มาก มีลักษณะเป็นโคลงสั้นๆ”

ก่อนการถือกำเนิดของเครื่องมือในการเขียน เช่น ปากกาและกระดาษ หรือก่อนที่เครื่องมือในการเขียนจะได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย วิธีพื้นฐานที่สุดในการเล่านิทานพื้นบ้านคือ

การบอกเล่าแบบปากต่อปากและลำนำนิทานพื้นบ้านก็เป็นศิลปะที่พบได้ทั่วไปในยุคสมัยนี้ เมื่อผู้ใหญ่ว่างจากการทำงานเกษตรกรรม พวกเขาจะนั่งพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องทั่วไปอยู่ในท้องถิ่น ในขณะที่เด็กๆ ร้องเพลงลำนำนิทานพื้นบ้านอยู่ตามถนนและตรอกซอกซอย ผู้คนต่างแสดงความรู้สึกภายในใจของพวกเขาผ่านลำนำนิทานพื้นบ้านเหล่านี้ ดังนั้นจึงเป็นที่เชื่อกันโดยทั่วไปว่าสภาพความเป็นอยู่ของผู้คน แนวโน้มทางอารมณ์และความต้องการในอุดมคตินั้นสามารถมองเห็นได้ดีที่สุดผ่านลำนำนิทานพื้นบ้าน

ลำนำนิทานพื้นบ้านแพร่หลายไปทั่วในรูปแบบหนึ่งของวรรณคดีปากเปล่า วิธีการและวิธีถ่ายทอดจะเป็นตัวกำหนดเนื้อหาของการแสดงออกทางวรรณกรรมดังกล่าว เมื่อพิจารณาจากข้อมูลที่มีอยู่แล้ว ลำนำนิทานพื้นบ้านเหลียงจู่ สามารถแบ่งออกเป็นสามประเภท ได้แก่ ลำนำนิทานพื้นบ้านของชนเผ่าฮั่น ลำนำนิทานพื้นบ้านของชนกลุ่มน้อยและลำนำนิทานพื้นบ้านที่กระจัดกระจาย พวกเขา มีการนำเสนองานศิลปะของตัวเอง ลำนำนิทานพื้นบ้าน (ไม่ว่าของชนเผ่าฮั่นหรือชนกลุ่มน้อย) จะค่อนข้างยาว ลำดับการเล่าเรื่องมีความสอดคล้องกับตำนานและเรื่องราว พยายามเล่าเรื่องที่ค่อนข้างสมบูรณ์

1. รูปแบบศิลปะฉวีอี้ของนิทานพื้นบ้านเหลียงจู่

ฉวีอี้เป็นศิลปะการแสดงที่บอกเล่าเรื่องราว แสดงอารมณ์และเปิดเผยสภาพชีวิตทางสังคมในรูปแบบของ “ศิลปะการพูดและการร้อง” แก่นแท้ของมันคือการเล่าเรื่องในภาษาพูด ดังนั้นเนื้อหาของฉวีอี้จะต้องมีชีวิตชีวา จับใจ สามารถพูดและร้องได้ นอกจากนี้ รูปแบบศิลปะของฉวีอี้จะค่อนข้างง่าย โดยมากจะแสดงโดยคนสองสามคน คนหนึ่งมีบทบาทหลายอย่าง พูดและเล่าเรื่องในมุมมองของบุคคลที่สามหรือบุคคลที่หนึ่ง เป็นการทำให้เนื้อหาสั้นลงและกระชับขึ้น สามารถสะท้อนถึงวิถีชีวิตได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นเนื้อหาของฉวีอี้จึงมีบรรยากาศตลาดที่แข็งแกร่ง นอกจากนี้ฉวีอี้ยังเป็นศิลปะบนพื้นฐานของการได้ยิน ส่วนใหญ่ใช้วิธีพูดและร้อง พร้อมด้วยเครื่องดนตรีสองสามชิ้น เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาของเรื่องราวและภาพของตัวละครไปยังผู้ชม ฉวีอี้ขับเคลื่อนการคิดด้วยภาพโดยการกระตุ้นประสาทสัมผัสทางการได้ยิน และถูกสร้างขึ้นจากการมีส่วนร่วมร่วมกันและการผสมผสานระหว่างการแสดงของนักแสดงและจินตนาการของผู้ชม รูปแบบศิลปะฉวีอี้ของนิทานพื้นบ้านเหลียงจู่มีสี่สันและหลากหลาย เฉพาะใน “มุมมองทางวัฒนธรรมของเหลียงจู่ เล่มนวนิยายฉวีอี้” ที่รวบรวมโดย Zhou Jingshu ก็ครอบคลุมถึง ถานสื่อ เหลียนฮัวหลัว หยางโจวชิงฉวี หวยเป่ยฮวาคุ่เตี่ยว ซานตงฉินชู อวีตงฉินชู เหอหนานจู้ยจื่อ ต้าเตี่ยวฉวีจื่อ หุหนานซาร์ปิงคุ่ หุเป่ยเสี่ยวฉวี เสฉวนชิงยิน จิ้นเกอ ซานเสียนชู จู่ปานเกอ มู่หยูชู กู๋สื่อ และรูปแบบทางศิลปะต่างๆ ในแต่ละภูมิภาค จะเห็นได้ว่าเรื่องราวของเหลียงจู่ที่แพร่หลายในหมู่ผู้คนและได้รับความนิยมนอย่างสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นเรื่องที่ควรค่าแก่การกล่าวถึงเป็นพิเศษว่าเหลียงจู่เป็นเรื่องราวที่สวยงาม เศร้า ละเอียดอ่อนและสะเทือนอารมณ์ เนื้อเรื่องเหมาะกับศิลปะพื้นบ้านทางภาคใต้มากกว่า ดังนั้นเรื่องราวของเหลียงจู่จึงค่อนข้างเจริญรุ่งเรือง

ในศิลปะพื้นบ้านทางภาคใต้ แต่ความหมายแฝงทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์คลาสสิกของเรื่องยังคงดึงดูดศิลปินพื้นบ้านบางกลุ่มทางภาคเหนือ ตัวอย่างเช่น ในปีค.ศ.1989 Shi Shichang นักเขียนชาวเทียนจิน ในการแสดงกลองสัมพันธ์ปักกิ่งของเขาเรื่อง “ประวัติการไว้ทุกข์ของเหลียงจู้” ได้ยืมเทคนิคและวิธีการของเพลงกลองภาคเหนือ ดัดแปลงเรื่องราวของทางใต้ให้เป็นเรื่องราวที่มีรสชาติแบบภาคเหนือ ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมาก ดังนั้นจะเห็นได้ว่าฉีฉีมีความหลากหลาย สนุกสนาน เข้าถึงง่ายและเป็นที่นิยมอย่างมาก สามารถเข้าสู่สายตาของสาธารณชนและดึงดูดความสนใจของผู้คนได้อย่างรวดเร็ว ศิลปะฉีฉีของนิทานพื้นบ้านเหลียงจู้มีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่เรื่องราวของเหลียงจู้ สื่อแบบการเล่าปากเปล่าเป็นสื่อหลักในการถ่ายทอดวิถีชีวิต ประสบการณ์ ความรู้และภูมิปัญญาในสังคมเกษตรกรรมดั้งเดิม ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าเรื่องเล่าปากต่อปากอาศัยสื่อการเล่าแบบปากเปล่าเป็นที่มาของอารยธรรมมนุษย์และเป็นจุดเริ่มต้นของวรรณกรรมคลาสสิกทั้งหมด ในกิจกรรมด้านการสื่อสารของมนุษย์ การสื่อสารด้วยวาจาจะอยู่ในตำแหน่งที่ไม่สามารถละเลยได้ เหลียงจู้เป็นเรื่องราวที่แบ่งปันร่วมกันซึ่งเริ่มต้นจากการเล่าเรื่องด้วยวาจา ถูกพัฒนาและปรับปรุงโดยการมีส่วนร่วมโดยรวมของมวลชน ในบริบทของสื่อปากแบบเปล่า การบรรยายด้วยวาจาที่อาศัยสื่อปากเปล่าเป็นรากฐานสำคัญในเรื่องราวของเหลียงจู้ที่จะกลายเป็นเรื่องคลาสสิก และดำเนินผ่านการพัฒนาของเหลียงจู้ตั้งแต่ต้นจนจบ

การสำรวจแอนิเมชันละครจิว

ตามประเภทของละคร แอนิเมชันละครสามารถแบ่งออกเป็นแอนิเมชันอุปรากรจิวปักกิ่ง แอนิเมชันอุปรากรจิวคุนฉวี แอนิเมชันอุปรากรจิวเหอหนาน แอนิเมชันละครหวงเหมยเป็นต้น นำชุดผลงานเรื่อง “อนิเมชันอุปรากรจีนคลาสสิกดั้งเดิม” มาเป็นตัวอย่างเพื่อจำแนกประเภทแอนิเมชันอุปรากรจีน ดังแสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3-4 ประเภทแอนิเมชันอุปรากรจีน

ประเภท	จำนวน	เรื่อง
จิวปักกิ่ง	เรื่อง 15	“หงเหนียง” “ซานซ่าโซ่ว” “บันทึกการเลื่อนชั้นของสวีจี้ววจิง” “หลี่ซุ่ยจิงเท็จ” “The Qing Ding Pearl” “ชื่อกลางเยี่ยมแม่ ตอนในวัง” “อวี๋ลิ่งซุน ตอนแก้ปัญหาคา” “แปดอมตะข้ามทะเล” “อรหันต์สิบแปดองค์สู้ซุนหงอคง” “ฉินเซียงเหลียน ตอนจำเหมย” “สวีเจิ้งล้อมกำแพง” “เจียงเซียงเหอ” “Trilogy of Swordsmanship” “ซาเจียปัง ตอนจิวโด้ว”

ประเภท	จำนวน	เรื่อง
		“ยุทธการยึดผาพัยค์ค์ เข้าไปในถ้ำโจร”
จิ๋วคุณฉวี	เรื่อง 5	“ชื่อหู้ก้วน ตอนเยียมหนู” “จงชุยแตงน้องสาว” “ศาลาหมู่ตัน ตอนทองสวนในฝัน” “ซีเซียงจี ตอนฉางถึงช่งเปี๋ย” “จงหวงนจางเซีย”
จิ๋วทูนานฮวากู่	เรื่อง 5	“ซุ่มหม้อ” “ตีซ้อง” “หลิวไ่ห่านเฉียว” “ยิงนง” “ถาวเสวียเฉียน”
จิ๋วฉู่	เรื่อง 4	“จันฮวาเฉียง” “ก่านฮู่” “ม้ายเหมียนซา” “เก้อม่า”
ละครหวงเหมย	เรื่อง 4	“ฟูซีกวนเต็ง” “หนี่วฟูหม่า” “ต่าจูเฉ่า” “นางฟ้า”
ละครเกาเจี๋ย	เรื่อง 4	“ซีลาไปเยียมญาติ” “ความฝันหมวกขนหงส์ ตอนขบวนจองหงวน” “อิเหวินเฉียน” “เหลียนเซิ่งซานจี”
จิ๋วเหอหนาน	เรื่อง 4	“ฮวามู่หลัน” “คำสั่งศาลตุลาการถึง คอเนการพิจารณาคดี” “เฉาหยางโกว” “ไถฮวาเจี๋ย”
จิ๋วเยว่	เรื่อง 3	“จีวจินกุเหนียง” “ความฝันในหอดอก ใต้วิ้เข้าจวน” “ต่าจินจื่อ”
จิ๋วเสฉวน	เรื่อง 3	“ชีวเจียง” “หยิงเสียนเตี้ยน” “กู่เหวินจาง”
จิ๋วผิง	เรื่อง 3	“หลิวเฉียวเออร์” “ดอกไม้เป็นสื่อกลาง ตอนสวนดอกไม้” “จางหวีตัมทะเล”
จิ๋วจิ้น	เรื่อง 2	“เฟิงไ่กวน” “ต่ากวางหยวน”
จิ๋วซี	เรื่อง 2	“หอไข่มุก ตอนสาวช้อาย” “ซวงทู่หม้ว”
ละครหู่ยีน	เรื่อง 2	“หวังเสี่ยวกานเจี๋ย” “ก้วหม้วจื่อ”
จิ๋วเหอเป่ย์ป้งจ่อ	เรื่อง 2	“ม้ายเยียนจื่อ” “The Injustice to Dou E”
ละครหวาจี้	เรื่อง 2	“หม่านเมี้ยนซุนเฟิง” “ซานเหมาเสวียเซิ่งอี”

การผลิตแอนิเมชันจีนมีความเกี่ยวข้องกับอุปรากรจีนไม่มากนักน้อยมาตั้งแต่เริ่มแรก จากในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของจีน “Princess Iron Fan” และการสร้างแบบจำลองตัวละครจะดูคล้ายกับองค์ประกอบการสร้างแบบจำลองของอุปรากรจีน ต่อมา องค์ประกอบต่างๆ ของอุปรากรจีน เช่น หน้ากากอุปรากรจีน ชุดอุปรากรจีน เพลงอุปรากรจีน และการทำทางการแสดงอุปรากรจีน ค่อยๆ ถูก

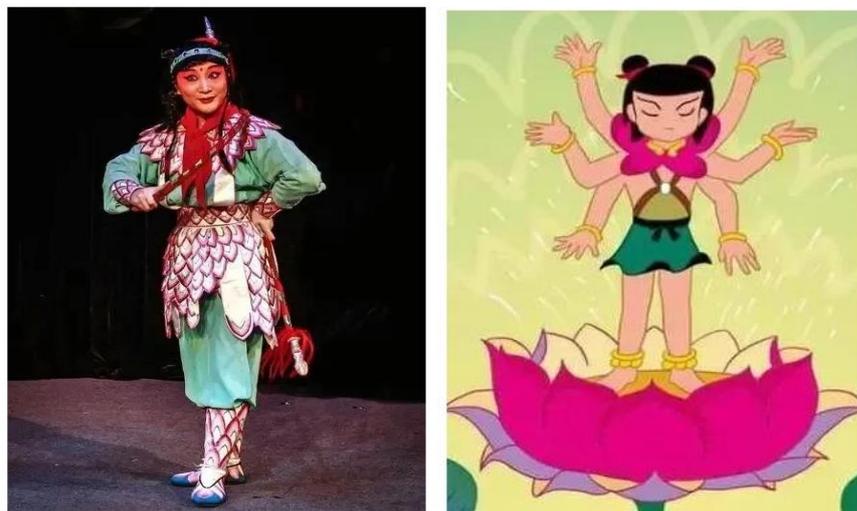
รวมเข้ากับแอนิเมชัน ในสารคดีหุ่นกระบอกปีค.ศ. 1948 “ฉางเฮินเกอ (ล่านาโศกนรินทร์)” เพิ่มการร้องแบบอุปรากรจิวคุนฉวี เพื่อเพิ่มอารมณ์คลาสสิกและไพเราะให้กับผลงานมากขึ้น ต่อมา อุปรากรถูกนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายในด้านแอนิเมชัน และสร้างการผสมผสานรูปแบบต่างๆ เช่น การวาดภาพบนภาพตัดกระดาษพื้นบ้านและหุ่นเงาเพื่อสร้างแอนิเมชันรูปแบบใหม่ การใช้ฆ้องและกลองในอุปรากรจีนสำหรับฉากการต่อสู้ในแอนิเมชัน เป็นต้น ช่วงเวลาตั้งแต่ปีค.ศ. 1956 ถึง ค.ศ. 1966 เป็นช่วงเวลาแห่งการเวทีส่งเสริมแอนิเมชันจีนประจำชาติและมีผลงานอันยอดเยี่ยมจำนวนมากปรากฏขึ้น ในช่วงเวลานี้ ในฤดูใบไม้ผลิของปีค.ศ. 1955 เต๋อเหว่ย ผู้กำกับแอนิเมชันและกลุ่มนักสร้างแอนิเมชันได้รวบรวมวัสดุดั้งเดิมจำนวนมากเกี่ยวกับภาพวาด สถาปัตยกรรมและอุปรากรจีนโบราณ พร้อมทั้งเตรียมการอย่างเต็มที่สำหรับการสร้างภาพยนตร์เรื่อง “The Proud General” ซึ่งเป็นแอนิเมชันเรื่องแรกในจีน การสร้างแบบจำลองตัวละครในภาพยนตร์ใช้การสร้างแบบจำลองของตัวละครจริง (ตัวละครหน้าลาย) และตัวละครเด้ว (ตัวละครตลก) ในอุปรากรจีน ผสมผสานเอาการเคลื่อนไหวที่มีสไตล์และดนตรีของอุปรากรจีนเอาไว้ การผสมผสานขององค์ประกอบอุปรากรจีนจำนวนมากได้สำรวจเส้นทางที่มีอัตลักษณ์เฉพาะของชนชาติ



ภาพที่ 3-3 The Proud General (<https://www.jiemian.com/article/1643901.html>)

ผลงานที่เป็นตัวแทนของช่วงเวลานี้ ได้แก่ ชิ้นงานภาพตัดกระดาษ “ตือโป๊ยก่ายกินแตงโม” ที่สร้างขึ้นในปีค.ศ. 1958 การปรากฏตัวของชิ้นงานภาพตัดกระดาษทำให้เกิดรูปแบบศิลปะและแนวคิดใหม่สำหรับการพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศจีน ภาพยนตร์เรื่อง “Havoc in Heaven” ที่สร้างขึ้นตั้งแต่ปีค.ศ.1961 ถึงค.ศ.1964 เป็นผลงานคลาสสิกที่ไม่มีวันตกยุค ภาพยนตร์

เรื่องนี้ใช้องค์ประกอบอุปรากรจีน เช่น ดนตรีและเครื่องแต่งกายของอุปรากรจีนเป็นอย่างมาก ในปี ค.ศ. 1979 แอนิเมชันจีนคลาสสิกเรื่อง “Nezha Conquers the Dragon King”



ภาพที่ 3-4 Legend of Sealed Book

(baijihao.baidu.com/s?id=1712961448100658286&wfr=spider&for=pc)

เป็นเพราะการเพิ่มองค์ประกอบอุปรากรจีนที่เหมาะสมอย่างแม่นยำซึ่งทำให้อัตลักษณ์ประจำชาติของแอนิเมชันจีนเพิ่มมากขึ้น ในปีค.ศ. 1980 ภาพยนตร์ภาพตัดกระดาษเรื่อง”จางเพยตววจแดง” ซึ่งดัดแปลงมาจากอุปรากรจีนได้ใช้หุ่นเงาเพื่อสร้างความประทับใจให้กับผู้รับชม ปี ค.ศ. 1983 “Legend of Sealed Book” ยังได้รวมเอาองค์ประกอบอุปรากรจีนจำนวนมากไว้ด้วย ในช่วงเวลานี้ มีผลงานมากมายต่างได้รับรางวัลระดับนานาชาติ

จากวิธีการวิจัยที่หลากหลาย แสดงให้เห็นว่าแอนิเมชันอุปรากรจีนมีความจำเป็นต่อการส่งเสริมจิตวิญญาณตงและส่งผลต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ เป็นงานที่มีความหมายมากในการแสดงอุปรากรจีนในรูปแบบของแอนิเมชันจิตวิญญาณตง ไม่ว่าจะเป็นการส่งต่อแก่นแท้ของศิลปะดั้งเดิม เผยแพร่ค่านิยมหลักของวัฒนธรรมจีนหรือแม้แต่พัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ อุปรากรจีนและแอนิเมชันจีนมีความพยายามในการแสวงหาการพัฒนาใหม่ๆ ในขณะเดียวกันเป็นการปะทะกันของรูปแบบศิลปะ ซึ่งเอื้อต่อการพัฒนาและการสร้างสรรค์

วิธีการผสมผสานจิตวิญญาณตง “เหลียงจู้” กับแอนิเมชันอย่างมีประสิทธิภาพเป็นปัญหาที่ต้องแก้ไขหลังจากการวิจัย เนื่องจากองค์ประกอบของอุปรากรจีนในแอนิเมชันไม่ได้เป็นเพียงภาพสะท้อนโดยตรงของทัศนศิลป์ภายนอกของแอนิเมชันเท่านั้น แต่ยังแสดงอายุของตัวละคร ลักษณะบุคลิกภาพ

กิจกรรมทางจิตวิทยาและลักษณะภายในอื่นๆ ของตัวละครโดยตรง ดังนั้นเมื่ออุปการจิ้งจอกนางแบบ ตั้งเดิมพบกับองค์ประกอบที่ทันสมัย ที่จะอยู่บนพื้นฐานของการรีโอโครงสร้าง องค์ประกอบของ อุปการจิ้งจอกนางแบบถูกรวมเข้ากับการสร้างแบบจำลองภาพของแอนิเมชันสมัยใหม่ เพื่อสร้างตัวละครที่ เต็มไปด้วยบุคลิก ซึ่งแสดงออกถึงอารมณ์ของเรื่องราวได้อย่างเหมาะสมยิ่งขึ้น และในขณะเดียวกันก็ ทำให้ผู้ชมประทับใจในการสร้างแบบจำลองของตัวละครนี้อย่างลึกซึ้ง

สรุปเนื้อหาท้ายบท

ผู้เขียนพบปัญหาดังต่อไปนี้ในกระบวนการสำรวจและวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม ประการ แรก ในแง่ของบุคคลผู้มีความสามารถ กลุ่มคณะอุปการจากมณฑล เมืองและเทศมณฑล ล้วน ประสบปัญหาช่องว่างความสามารถและการขาดพรสวรรค์ บุคลากรของจิ้งจอกในมณฑล เมืองและเขต มี แนวโน้มลดลงคณะระดับมณฑลมีจำนวนพนักงานค่อนข้างมาก โดยมีคน 141 คนในคณะจิ้งจอกนางแบบ ของมณฑลซานตง ประมาณ 50 คนในคณะระดับเมือง และปัญหาหลักที่จำกัดการพัฒนาของพวกเขา คือการขาดความสามารถที่ยอดเยี่ยม ประมาณ 20 ในคณะละครระดับตำบลและอำเภอ โครงสร้าง ของผู้มีความสามารถสูงวัยขึ้นอย่างจริงจัง และไม่มีความเชื่อมโยงระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ โดยเฉพาะ อย่างยิ่งในคณะระดับตำบลและอำเภอ ส่วนใหญ่ทำงานหลายอย่างพร้อมกันและขาดความสามารถ ทางวิชาชีพ ตลาดของอุปการเริ่มลดลง ผู้ชมที่ไปโรงละครเพื่อฟังและดูอุปการเริ่มหดตัวลง ดังนั้น เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมของอุปการและปลูกฝังให้ผู้ชมรับชมอุปการ ศิลปินพยายามที่จะเปลี่ยน อุปการเป็นภาพยนตร์และแสดงบนหน้าจอ ซึ่งได้รับการตอบรับที่ดี ในช่วงทศวรรษ 1950 และ 1960 มีการแสดงละครที่ยอดเยี่ยมจำนวนมากในภาพยนตร์อุปการและเล่นในโรงภาพยนตร์ใหญ่ๆ หลายแห่ง ซึ่งทำให้เกิดความเจริญรุ่งเรืองของอุปการ อย่างไรก็ตาม ตั้งแต่ปีค.ศ. 2000 การเผยแพร่ อุปการโดยใช้ภาพยนตร์ค่อยๆ สูญเสียผู้ชมไป แม้ว่าคุณภาพของภาพยนตร์อุปการจะได้รับการ พัฒนาอย่างต่อเนื่องทั้งในด้านวิธีการและนักแสดง แต่หลังจากที่นำออกสู่ตลาดแล้ว ประชาชนก็ไม่ จ่ายเงินสำหรับการเข้ารับชม ซึ่งทำให้ช่องทางการแพร่ภาพอุปการตกอยู่ในช่วงคอขวด ในปัจจุบัน “แอนิเมชันอุปการจีน” เป็นผลผลิตของสื่อยุคใหม่ที่มีการพัฒนาและเผยแพร่ข้อมูลขนาดใหญ่อย่าง รวดเร็ว มีการกิจพิเศษบางอย่างซ่อนอยู่ และถูกกำหนดให้เป็นแนวทางให้คนรุ่นใหม่เข้าใจในอุปการ จีนมากยิ่งขึ้น

แอนิเมชันอุปการจีนเป็นแอนิเมชันชนิดหนึ่งที่อุปการจีนแสดงเสน่ห์ของตัวเองผ่าน แอนิเมชัน การแสดงออกทางศิลปะของแอนิเมชันไม่ได้มีไว้สำหรับเด็กเล็กอีกต่อไปแล้ว ในยุคแรกๆ ของแอนิเมชันในประเทศจีน ไม่ว่าจะเป็นการเลือกรูปแบบ เนื้อหาหรือความหมาย ต่างเข้มงวดในการ เลือกให้เหมาะกับผู้ชมที่มีอายุน้อย ซึ่งทำให้ผู้คนสร้างแอนิเมชันแบบเหมาวมว่าเป็นของเด็ก ใน ปัจจุบันอายุผู้ชมของแอนิเมชันร่วมสมัยค่อยๆ ขยายออกไปตั้งแต่เด็กเล็กจนถึงผู้สูงอายุ ผู้ชมเหล่านี้

แบ่งออกเป็นสองประเภทคร่าวๆ หนึ่งคือเด็กและวัยรุ่นและอีกกลุ่มคือผู้ใหญ่ทั่วไป วัฒนธรรมอุปรากรจีนแบบดั้งเดิมส่งเสริมการเผยแพร่และให้คำแนะนำแก่ผู้ที่เคยเข้าชมผ่านรูปแบบสื่อแอนิเมชันรูปแบบใหม่ การสื่อสารรูปแบบนี้สะดวกและมีประสิทธิภาพที่สุดในยุคปัจจุบัน แอนิเมชันอุปรากรจีนในปัจจุบันไม่เพียงแต่ในแง่ของการปรับบทละครและการเพิ่มสิ่งที่น่าสนใจมากมาย แต่ยังรวมถึงการเปลี่ยนรูปแบบแอนิเมชันของตัวละครในเรื่องด้วย หรือการทำให้อุปรากรจีนง่ายขึ้นและการเพิ่มการเคลื่อนไหวที่แปลกใหม่ซึ่งตอบสนองสุนทรียศาสตร์และความชอบของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก ผู้ชมกลุ่มหลังส่วนใหญ่เป็นคนรักในอุปรากรจีนและชื่นชอบแอนิเมชันอุปรากรจีนด้วย ผู้ชมประเภทนี้ส่วนใหญ่เป็นวัยกลางคนและผู้สูงอายุที่ชอบแอนิเมชันสไตล์ภาพวาดพู่กันที่เหมือนจริง เช่น “ซวงเจี่ยชาน” และ “ศาลาหมุดตัน” ด้วยความเข้าใจโดยละเอียดของผู้ชมทั้งสองกลุ่ม ผ่านการสร้างความแตกต่างที่สมเหตุสมผลและรอบคอบ แอนิเมชันอุปรากรจีนที่สร้างขึ้นจะได้รับการคัดเลือกอย่างเหมาะสมและมีการสื่อสารที่ตรงเป้าหมาย ประการที่สอง การจัดระเบียบใหม่ของอุปรากรจีนและแอนิเมชัน ซึ่งทำให้แอนิเมชันอุปรากรจีนไม่เคยเป็นศิลปะผิวเผิน แอนิเมชันที่ยอดเยี่ยมทำงานผ่านพื้นผิวสไตล์แอนิเมชัน ผู้ชมควรมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับตัวละครที่เป็นภาพเคลื่อนไหว เพื่อชดเชยไตร่ตรองเกี่ยวกับการดำรงอยู่ของวัตถุและมุมมองต่อชีวิตและโลก ไม่ว่าจะในกรณีใด แม้ว่าแอนิเมชันอุปรากรจีนจะนำอาหารมาสู่ผู้ชมที่ชื่นชอบแอนิเมชันและเปิดงานฉลองภาพใหม่ แต่ก็ยังขยายความรู้ความเข้าใจและโลกทัศน์ของสาธารณชนอย่างต่อเนื่อง

บทที่ 4

การออกแบบแอนิเมชันจ้าวซานตงเรื่องเหลียงจู้

การวิเคราะห์ทรัพยากรทางวัฒนธรรมจ้าวซานตง

ในฐานะที่วัฒนธรรมจ้าวซานตงเป็นตัวแทนมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมณฑลซานตง ดังนั้นจึงเต็มเปี่ยมด้วยวัฒนธรรมทางประวัติศาสตร์ที่เข้มแข็งและเป็นความมั่งคั่งทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าที่สืบทอดมาหลายร้อยปี วัฒนธรรมจ้าวซานตงมีต้นกำเนิดมาจากวิถีชีวิตพื้นบ้าน และการตีความนิทาน ตำนานพื้นบ้าน จากนั้นได้ตกผลึกเป็นภูมิปัญญาผ่านเทคนิคการแสดงออกทางศิลปะ สะท้อนถึงนิสัย วิถีชีวิต วิธีคิดและการแสดงออกทางอารมณ์ของผู้คน อย่างที่ทราบกันดีว่า จ้าวซานตงมีต้นกำเนิดในมณฑลซานตงซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดของลัทธิขงจื้อด้วย จึงได้รับอิทธิพลจากแนวคิด “ความกลมกลืน” (和) ของขงจื้ออย่างลึกซึ้ง โดยนำเรื่องเล่าพื้นบ้านเป็นเนื้อหา ซึมซับอัตลักษณ์ทางศิลปะจากอุปรากรท้องถิ่นแห่งต่าง ๆ มาผสมผสานกับลักษณะทางวัฒนธรรมประจำภูมิภาคฉีหลู่ จนก่อตัวเป็นจ้าวซานตงที่ไม่เหมือนใครในปัจจุบัน วัฒนธรรมอุปรากรได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ในช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกัน รวบรวมแก่นสาระสำคัญทางสังคมและวัฒนธรรม และสะท้อนให้เห็นเรื่องราวความเป็นพื้นบ้านที่และวัฒนธรรมระดับภูมิภาค ซึ่งถือเป็นการสืบทอดที่มีชีวิตของวัฒนธรรมฉีหลู่ การวิเคราะห์ลักษณะเครื่องแต่งกาย ลักษณะประภพ อุปนิสัยตัวละครและสีของจ้าวซานตง ได้เปลี่ยนจากรูปแบบการแสดงออกผ่านการบอกเล่าแบบเดิม ๆ เป็นการประยุกต์ใช้ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ เพื่อกระตุ้นการสืบทอดจ้าวซานตง

1. อัตลักษณ์ของอุปนิสัยและภูมิหลังของตัวละครในจ้าวซานตง : ลักษณะตัวละคร

ขณะสัปดาห์ประกอบจากการศึกษาเครื่องแต่งกาย เครื่องดนตรีและด้านอื่น ๆ ของจ้าวซานตง นอกจากนี้ยังดำเนินการวิเคราะห์การแทนที่ผ่านอุปนิสัยและรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละคร ทิศทางการแทนที่แตกต่างกัน ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ก็ต่างกันด้วย ในยุคการแสดงฮวงโจวหยางฉิน การแสดงจ้าวซานตงค่อนข้างเรียบง่าย และไม่มี การแบ่งแยกบทบาทที่เข้มงวดและเฉพาเจาะจงมากนัก มีความแตกต่างกันที่ทักษะการร้องเพลงของนักแสดงและสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ต่อมาจ้าวซานตงค่อย ๆ พัฒนาและการแบ่งตัวละครที่ 4 ประเภทหลัก ๆ คือ ตัวพระ ตัวนาง ตัวหน้าลายและตัวตลก (ภาพที่ 4-1)



ภาพที่ 4-1 ตัวพระ ตัวนาง ตัวหน้าลายและตัวตลก

(http://www.360doc.com/content/20/0118/23/33014958_886913233.shtml)

ตัวเชิง : หรือตัวพระ เป็นตัวละครชาย ไม่ว่าจะลวดลายหน้ากากบนใบหน้าเมื่อขึ้นแสดง

ตัวตัน : หรือตัวนาง เป็นตัวละครหญิง

ตัวจิ้ง : มีชื่ออีกอย่างว่า “ฮวาเหลียน” หรือ “ตัวหน้าลาย” เป็นตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ เนื่องจากใบหน้าจะถูกแต่งแต้มอย่างหลากหลายที่สุด โดยใช้สีสันทและลวดลายวาดเป็นโครงสร้าง หน้ากากจึงตามลักษณะเด่นของตัวละครแต่ละตัว ตัวหน้าลายส่วนใหญ่มีทั้งที่สวมบทบาทเป็นตัวร้าย เจ้าหน้าทีระดับสูง ตัวละครทั้งด้านบวกและด้านลบ

ตัวตลก : มีชื่ออีกอย่างว่า “เสี่ยวฮวาเหลียน” หรือ “ตัวตลกหน้าลาย” ส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครที่ตลกขบขัน ปราดเปรี้ยว ตื่นตัว นอกจากนี้ยังสวมบทบาทเป็นจอมลามกและจอมเจ้าเล่ห์อีกด้วย

ทำการวิเคราะห์ลักษณะ ความรู้สึก พฤติกรรม อุปนิสัยและด้านต่าง ๆ ของตัวละครแต่ละประเภทสามารถค้นหาองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเชิงลึก และสามารถถ่ายทอดภาพลักษณ์ตัวละครในจิ๋วซานตงผ่านจินตภาพทางศิลปะและความคิดได้ตรงความหมายเดิม อีกทั้งปรับปรุงอุปนิสัยและลักษณะเฉพาะของตัวละครอย่างละเอียดถี่ถ้วน แปรจากภาพสองมิติเป็นภาพสามมิติ เพิ่มสีสันทและประยุกต์ใช้ลักษณะสถาปัตยกรรมของเมืองตง หยิงและปินโจว เพิ่มการวาดพื้นหลังและความอึดตัวของภาพ เปลี่ยนบรรยากาศพื้นหลังแบบดั้งเดิมและใช้ตัวละครที่มีอัตลักษณ์เข้ามาผสมผสานทำให้เกิดการเปรียบเทียบอย่างชัดเจน จากนั้นประยุกต์ใช้ภาพประกอบที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันเป็นสื่อกลางในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้คนเข้าใจเรื่องราวของอุปรากร วัฒนธรรมท้องถิ่นและขนบธรรมเนียมประเพณีมากยิ่งขึ้น

2. ประเภทและลวดลายของเครื่องแต่งกายจิวซานตง : ลักษณะของเครื่องแต่งกาย

ในฐานะที่จิวซานตงเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่ได้รับความนิยม ดังนั้นจึงต้องค้นหาลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างข้อได้เปรียบของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะ สร้างพื้นที่การเติบโตที่กว้างขึ้นสำหรับตัวผู้ประกอบการเอง เพื่อสืบทอดและพัฒนาวัฒนธรรมจิวซานตงได้ดีขึ้นและดำเนินต่อไปได้อย่างยั่งยืน ดังนั้นจำเป็นต้องใช้ความพยายามในการรักษาอนุรักษ์ทรัพยากรที่มีอยู่ เพื่อกระตุ้นและเสริมสร้างพลังที่มีศักยภาพของการพัฒนาวัฒนธรรมจิวซานตง ภาพและลวดลายบนเครื่องแต่งกายจิวซานตงมีความสำคัญและคุณค่าไม่ต่างกันศิลปะจิวซานตง เป็นส่วนสำคัญของมรดกศิลปวัฒนธรรมหลายพันปีของประเทศจีน ลวดลายบนเครื่องแต่งกายจิวซานตงอุดมด้วยแก่นแท้วัฒนธรรมเครื่องแต่งกายจีนโบราณ และการแสดงออกอารยธรรมทางจิตวิญญาณและสุนทรียภาพของวัฒนธรรมจิวซานตงที่เป็นรูปธรรม เครื่องแต่งกายจิวซานตงมีพื้นฐานจากลักษณะเครื่องแต่งกายของราชวงศ์หมิง ไม่ว่าจะในด้านรูปแบบ ลวดลายและองค์ประกอบทางวัฒนธรรมล้วนซึมซับจากเครื่องแต่งกายของราชวงศ์หมิง แต่อย่างไรก็ตามวิวัฒนาการและการตกแต่งเครื่องแต่งกายจิวซานตงยังขึ้นอยู่กับหลักการเครื่องแต่งกายที่ใช้สำหรับศิลปะการแสดง ประเภทของเครื่องแต่งกายจิวซานตงกับอุปกรณ์ท้องถิ่นอื่นไม่แตกต่างกันมากนัก โดยแบ่งประเภทได้ดังนี้ : ชุดบรรดาศักดิ์ (蟒) ชุดคลุมหรือเสื้อตัวนอก (帔) ชุดเกราะ (靠) ชุดลำลอง (褶) และชุดอีกหรือชุดอื่นๆ ที่เหลือจะถูกจัดไว้ในประเภทหลังสุด (衣)

ชุดบรรดาศักดิ์ (蟒) กับชุดคลุม (帔) โดยทั่วไปเป็นเครื่องแต่งกายของขุนนางหรือผู้มีบรรดาศักดิ์ระดับสูงที่สวมใส่ได้ทั้งในวาระโอกาสที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ชุดเกราะ (靠) เป็นชุดที่ใช้เวลาออกรบ เป็นเครื่องแต่งกายของตัวละครแม่ทัพ ชุดลำลอง (褶) เป็นชุดที่มีการใช้งานที่หลากหลายมากที่สุด สามารถใช้ได้กับทุกตัวละคร ไม่มีแบ่งฐานะระหว่งขุนนางฝ่ายบุ๋นหรือแม่ทัพ ไม่มีแบ่งชนชั้น ไม่มีแบ่งเพศและวัย ส่วนชุดอียังสามารถแบ่งย่อยได้สองประเภท คือชุดกวนอี (ชุดขุนนาง) กับชุดเจียนอี (ชุดซี้ม้ายิงธนู) (ภาพที่ 4-2) แต่ละสีของชุดกวนอีมีความหมายที่แตกต่างกันไป ขุนนางระดับทั่วไปเมื่อได้เลื่อนตำแหน่งเป็นขุนนางระดับสูง สีชุดจะเป็นสีแดง วัสดุที่ใช้ในการตัดเย็บเครื่องแต่งกายจิวซานตงส่วนใหญ่จะเป็นผ้าไหมกับผ้าดวน และใช้ดันทองและเงินในการปักลวดลาย จึงดูงดงามและประณีตมาก เช่น ลายมังกรและหงส์ ลายวิหคและสัตว์ป่า ลายหยู้าและบุพผา ลายเมฆมงคล เป็นต้น (ภาพที่ 4-3)



ภาพที่ 4-2 ชุดการแสดงจิวซานตง เครื่องแต่งกายทางการสิ้นน้ำเงิน (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 4-3 ชุดการแสดงจิวซานตง เสื้อคลุมดอกไม้สีส้มและสีเหลือง (Qiu Yue, 2024)

ลวดลายต่าง ๆ บนเครื่องแต่งกายจิวซานตงมีรูปแบบที่เป็นระบบอย่างเห็นได้ชัด ลวดลายที่ปรากฏบนเครื่องแต่งกายเหล่านี้ไม่เพียงมีบทบาทในการประดับตกแต่ง อีกทั้งแต่ละลวดลายที่ปักลง

บนเครื่องแต่งกายยังแสดงถึงอุปนิสัยและฐานะทางสังคมของตัวละครอีกด้วย ซึ่งแต่ละลวดลายล้วนมีความหมายที่แตกต่างกัน ทุกชุดเครื่องแต่งกายของจิวซานตงเปรียบเสมือนผลงานศิลปะที่สามารถสร้างความประทับใจแก่ผู้คน เครื่องแต่งกายจิวซานตงสามารถสร้างภาพลักษณ์และความสวยงามแก่ตัวละคร โดยเน้นที่บุคลิก อุปนิสัยและความรู้สึกของตัวละคร เป็นงานทัศนศิลป์ที่สื่อสารทางตรง นอกจากนี้ยังเป็นภาษาและสัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของตัวละคร

3. ประเภทและลักษณะของอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงจิวซานตง : ลักษณะอุปกรณ์

จิวซานตงได้ชื่อว่าเป็น “การแสดงฮว่าจงหยางฉิน” “จิวเครื่องสาย” ซึ่งเป็นหนึ่งในแปดศิลปะการแสดงดั้งเดิมที่สำคัญของประเทศจีน โดยมีเครื่องดนตรี 4 ประเภทที่ขาดไม่ได้ในการแสดงจิวซานตง ซึ่งถูกเรียกว่า สี่เครื่องสายของจิวซานตง ซึ่งได้แก่ ซอจู้ฉิน ขิมหยางฉิน ซอสามสายเงิน และผีผา (ภาพที่ 4-4) นอกจากนี้ ยังมีเครื่องดนตรีประกอบอื่นๆ ที่โดดเด่นอีกด้วย เช่น กลอง กระดาน ฉาบ กลองกระบอก เป็นต้น การวิจัยและวิเคราะห์ลักษณะเครื่องดนตรีอันเป็นอัตลักษณ์ของจิวซานตง สามารถนำลักษณะของเครื่องดนตรีเหล่านี้แปลงเป็นภาษาที่เป็นนามธรรมและการออกแบบอย่างเหมาะสม นำเครื่องประดับศีรษะ ลวดลายและองค์ประกอบอื่น ๆ มาสังเคราะห์และผสมผสานจนเกิดองค์ประกอบทางวัฒนธรรมจิวซานตงที่แปลกและมีชีวิตชีวา



ภาพที่ 4-4 เครื่องดนตรีที่ใช้ในการแสดงจิวซานตงสี่ชิ้นหลัก (Qiu Yue, 2024)

4. การแสดงออกและความหมายของสีสันทันในจิ๋วชานตง : ลักษณะของสีสันทัน

บนเวทีการแสดงจิ๋วชานตง สีสันทันเป็นสิ่งเร้าที่กระตุ้นการมองเห็นของผู้ชมได้มากที่สุด ทั้งยังเป็นวิธีที่สามารถส่งผลอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ ความรู้สึกและจิตใจของผู้ชมโดยตรง นอกจากนี้ยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมของเวที การสร้างภาพลักษณ์ของตัวละคร และบรรยากาศในการแสดงอย่างยิ่ง จิ๋วชานตงให้ความสำคัญต่อการใช้สีเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการแต่งหน้าหรือเครื่องแต่งกายล้วนมีความหลากหลาย มีความชำนาญและสื่อถึงความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน ในการแสดงละครโบราณ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประยุกต์ใช้สีในเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก สีสันทันโดดเด่นและสดใสมาก เครื่องแต่งกายของอุปกรณ์ประกอบฉากก็เช่นหันทัน สีสันทันของเครื่องแต่งกายก็เหมือนกับการแต่งหน้าที่ใช้สีสันทันที่สดใสและหลากหลาย แต่อย่างไรก็ตาม วัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อการคัดเลือกและการใช้สีของเครื่องแต่งกายของผู้คน ผู้คนสามารถสัมผัสโลกผ่านสีสันทันโดยตรง ดังนั้นไม่ว่าจะในระดับจิตใจหรือศิลปะ สีสันทันเครื่องแต่งกายของตัวละครสามารถเข้าใจอุปนิสัยของตัวละครในภาพรวม ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมจีนอย่างใกล้ชิด

การวิเคราะห์การจับคู่สีและเครื่องแต่งกายดั้งเดิม ทำความเข้าใจบทบาทของสีต่างๆ ในรูปแบบเสื้อผ้าที่แตกต่างกัน สักต้องประกอบสีแบบดั้งเดิมและนำมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ วัฒนธรรมสร้างสรรค์ และผลงานเข้ากับวัฒนธรรมหลากหลายร่วมสมัย เนื่องจากอุปนิสัยของตัวละครไม่เหมือนกัน ดังนั้นการประยุกต์ใช้สีก็มีความแตกต่างกันด้วย การสร้างสรรค์และพัฒนาภายใต้แนวคิดสีแบบดั้งเดิม เป็นการส่งเสริมพัฒนาแนวคิดวัฒนธรรมสีได้หลากหลายมากขึ้น สามารถดึงดูดการรับรู้ทางสายตาของผู้ชม และเพิ่มความสนุกสนานและสุนทรียภาพให้กับวิถีชีวิตของผู้คน

การวิเคราะห์แอนิเมชันละครจิ๋ว

“นาจาป่วนทะเล” ในฐานะที่เป็นการ์ตูนสีในยุคแรกๆ ของจีน การออกอากาศได้สร้างความประทับใจให้กับผู้คนอย่างมาก โครงร่างสีของแอนิเมชันเรื่องนี้คือการใช้สีแดง สีขาว สีดำและสีอื่นๆ ที่ชาวจีนคุ้นเคยในภาพของวันตรุษจีน ให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงรูปแบบการวาดภาพที่แสดงในแอนิเมชันอย่างเต็มที่ ตัวเอกตัวน้อย นาจาสวมผ้ากันเปื้อนสีแดง ผูกผ้าโพกศีรษะสีแดง เท้าเหยียบวงล้อลมและไฟแน่นอนว่าสีแดงเป็นสีหลักของเขา เนื่องจาก “สีแดง” หมายถึงความยุติธรรม ความกระตือรือร้น และความกล้าหาญ ซึ่งตัวละครเสี่ยวนาจาก็เป็นตัวละครที่มีนิสัยเช่นนี้ มังกรตัวร้ายมีสีเขียวเข้ม สวมเสื้อคลุมสีน้ำเงินเข้ม ภายใต้สีมืดหม่นแฝงไปด้วยใบหน้าเจ้าเล่ห์และร้ายกาจของเขา โดยเฉพาะในฉากสุดท้ายของหนังนาจาป่วนทะเล นาจาสู้กับมังกรชั่วร้ายในเมฆสีแดง แต่สถานที่ที่มังกรหนีไปนั้นเป็นที่ดำมืด ความคมชัดของสีเช่นนี้ไม่เพียงแต่ทำให้ภาพลักษณ์ของตัวละครออกมาแต่ยังสื่อถึงความชั่วไม่สามารถเอาชนะความดีได้

ลักษณะการวาดภาพของภาพยนตร์และแอนิเมชันทางโทรทัศน์กำหนดว่าต้องได้รับอิทธิพลจากศิลปะประจำชาติ โดยเฉพาะแอนิเมชันอุปรากรจีน ตัวอย่างเช่น แอนิเมชันเรื่อง “Havoc in Heaven” “Monkey King Conquers the Demon” และ “ตำนานหนังสือสวรรค์” ได้อ้างอิงมาจากวิธีการวาดใบหน้าของอุปรากรดั้งเดิมนำมาใช้ในการออกแบบใบหน้าของตัวละคร ในการออกแบบฉากยังได้ผสมผสานกับวิธีการวาดภาพของจิตรกรรมกบี่ของจีนและจิตรกรรมฝาผนังตุนหวง ซึ่งสีมักจะมีแสงสว่างและเข้มข้นชัดเจน สัมผัสอันแรงกล้าของศิลปะประจำชาติจีนช่วยเพิ่มเสน่ห์ทางศิลปะอันเป็นอัตลักษณ์ให้กับแอนิเมชันอุปรากรจีนและเต็มไปด้วยบรรยากาศทางศิลปะของภาพวาดจีนโบราณและศิลปะอุปรากรจีน



ภาพที่ 4-5 Havoc in Heaven

(https://k.sina.com.cn/article_6186522756_170bed88402000wuoh.html)



ภาพที่ 4-6 Monkey King Conquers the

Demon(https://new.qq.com/rain/a/20221213A068HZ00?web_channel=wap&openApp=false)

นอกจากนี้ การออกแบบสีของแอนิเมชันยังรวมถึงสีจริงและสีทางจิตวิทยาอีกด้วย สีจริงคือ สีวัตถุประสงค์ ซึ่งเป็นสีที่มีอยู่จริงในธรรมชาติ สีทางจิตวิทยาหมายถึง สีตามความรู้สึกร่วมตัวของ ผู้สร้าง เป็นวิธีการทั่วไปในการแสดงอารมณ์และสร้างบรรยากาศตามโครงเรื่องและลำดับของภาพ ตัวอย่างเช่น ในเรื่อง “นาจาป่วนทะเล” เมื่อนาจาดำน้อยเกิดและลุกขึ้นจากดอกบัว มีแสงสีเหลืองอบอุ่นปรากฏอยู่ข้างหลังเขา ซึ่งเป็นความหมายของความเป็นชีวิตชีวา อันดับแรกเป็นสมมติฐานทางจิตวิทยาว่าการเกิดของนาจามีความหมายว่าความยุติธรรมกำลังจะมาถึง ต่อมา ฉากของการการ ฝึกฝนและการเล่นของนาจาได้รับการออกแบบด้วยโทนสีอบอุ่นเป็นหลัก ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกสบายใจ และหลงใหลในสถานที่ที่สวยงามและเงียบสงบ แต่เมื่อมังกรร้ายปรากฏตัว กลับใช้โทนสีเทาเย็นๆ เป็นหลัก การใช้โทนสีเทาเย็นเย็นนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการกดขี่ทางวิญญาณ ซึ่งเป็นการวางโครงสร้าง สำหรับฉากต่อไปของโครงเรื่อง จากมุมมองเช่นนี้ การประมวลผลของสีต่างๆ ไม่เพียงแต่ทำให้ โครงสร้างสีของภาพสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและเสริมสร้างการมองเห็นของภาพเท่านั้น แต่ที่สำคัญกว่านั้นคือ สามารถช่วยเพิ่มความชัดเจนของเรื่องราวได้อย่างเต็มที่



ภาพที่ 4-7 นาจาป่วนทะเล (https://www.sohu.com/a/526998133_121235349)

สีเป็นการแสดงออกที่ดียิ่งๆ โครงร่างของสีและวิธีการจัดองค์ประกอบภาพมักจะ สะท้อนถึงสไตล์สีของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง อีกทั้งการแสดงออกอันสมบูรณ์ของภาพยนตร์ยังเกิดขึ้นจาก การผสมผสานของสี เพื่อให้บรรลุผลของการสร้างบรรยากาศ สร้างความประทับใจและดึงดูดสายตา ของผู้ชม เนื่องจากภาพที่แสดงออกในศิลปะของการรูปแบบ ความเสมือนจริง จังหวะ ภาพเชิงอุดมคติ ความยืดหยุ่นของเวลาและพื้นที่ จึงมีการสร้างบรรทัดฐานที่เป็นทางการและเข้มงวด ใน กระบวนการพัฒนานาระยะยาว ไม่เพียงแต่ปลูกฝังความเคยชินในการรับชมของสาธารณชนเท่านั้น แต่

ยังส่งผลต่อรูปแบบแอนิเมชันที่สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นวิธีสร้างความบันเทิงรูปแบบใหม่ที่ปรากฏในภายหลัง

1. การสร้างแบบจำลองตัวละคร

เหลียนผู้หมายถึงการแต่งหน้าบนใบหน้าของนักแสดงอุปรากรจีนแบบดั้งเดิม ใช้สีสันทึกลากหลายเพื่อร่างรูปแบบต่างๆ บนใบหน้าของตัวละครเพื่อเน้นบุคลิกของตัวละคร ความสัมพันธ์ที่ขัดแย้งกันของความงามและความอัปยศณ์ อุปนิสัยอันเป็นอัตลักษณ์ของตัวละครที่สะท้อนถึงตัวละครและรูปแบบที่มีสไตล์เป็นอัตลักษณ์สำคัญสามประการของการแต่งหน้าบนใบหน้า เช่น ตัวละคร “เซิง (ตัวละครชาย)” เป็นตัวละครที่มีฐานะดี หน้าตาหล่อเหลา สุภาพ ตัวละคร “โฉ่ว (ตัวตลก)” ส่วนใหญ่เป็นตัวละครที่มีรูปลักษณ์ภายนอกดูตลกขบขัน มีคุณธรรมไม่สูงส่ง และมักเป็นผู้ชายที่มีฐานะไม่ดีเท่าไรนัก เป็นเพราะประเภทของตัวละครที่แตกต่างกันในอุปรากรดั้งเดิม รูปแบบที่แตกต่างกันแสดงถึงลักษณะภายนอกและภายในของบุคคลประเภทหนึ่ง การแสดงออกในลักษณะนี้สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาของบทละครและแนวคิดที่จะแสดงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ดังนั้น ผู้สร้างจึงหยิบยืมลักษณะของตัวละครอุปรากรดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้ในแอนิเมชันโดยสมบูรณ์ นี่ก็เพื่อเป็นการอำนวยความสะดวกให้ผู้ชมเข้าใจบุคลิกของตัวละครจากใบหน้าและเสื้อผ้าของตัวละครซึ่งมีบทบาทสำคัญในการบอกเล่าและการดำเนินของเรื่อง



ภาพที่ 4-8 ตัวละคร “โฉ่ว (ตัวตลก)” (<https://www.meipian.cn/hy8qp6e>)

ผู้พิพากษาและจิ้งจอกดำผู้ชั่วร้ายใน “ตำนานหนังสือสวรรค์ (Legend of Sealed Book)” เป็น “ตัวละครโฉ่ว (ตัวละครตลก)” ที่มีบุคลิกค่อนข้างชัดเจน ข้าราชการชั้นเจ็ดที่มีปากแหลมและแก้มสีแดงเหมือนลิงกับจิ้งจอกดำจอมเจ้าเล่ห์ต่างมีการแต่งหน้าด้วยแป้งสีขาวไว้ตรงกลาง

ใบหน้า ดวงตาของข้าราชการผู้น้อยคนนี้เป็นรูปกากบาทสีดำ จึงจอกดำวาดดวงตาเป็นรูปวงกลมดำหนา การวาดใบหน้าเช่นนี้เหมือนกับการแต่งหน้าของตัวละครโฉวโนอุปรากรจีนดั้งเดิม



ภาพที่ 4-9 ผู้พิพากษา “ตำนานหนังสือสวรรค์ (Legend of Sealed Book)”

(baijiahao.baidu.com/s?id=1659857651813752053&wfr=spider&for=pc)



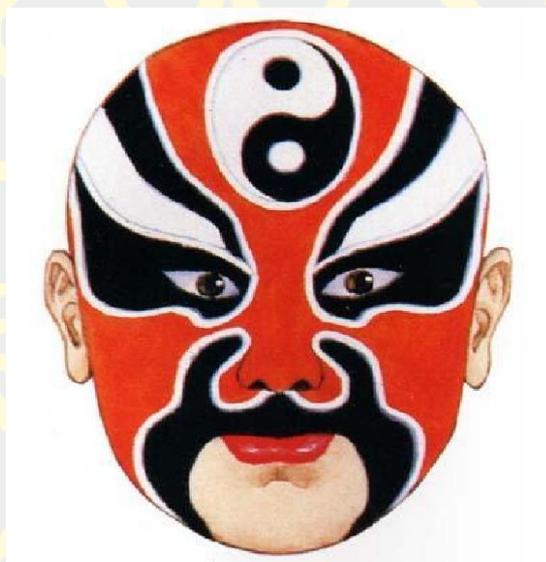
ภาพที่ 4-10 จิ้งจอกดำ “ตำนานหนังสือสวรรค์ (Legend of Sealed Book)”

(baijiahao.baidu.com/s?id=1659857651813752053&wfr=spider&for=pc)

เครื่องหมายสำคัญของหน้ากากตัวละครโฉวคือมีจุดสีขาวเด่นอยู่ตรงกลางใบหน้าของตัวละครและรอบดวงตามีสีดำหนา ภาพที่น่าเกลียดและตลกเช่นนี้เผยให้เห็นความเห็นแก่ตัว ความโลภ ความน่ารังเกียจและบุคลิกภาพที่มีแนวโน้มเชิงลบ ผู้พิพากษาของเทศมณฑลในเรื่อง “ตำนานหนังสือสวรรค์” เป็นคนโลภและเห็นแก่ตัว จิ้งจอกดำฉลาดและเจ้าเล่ห์เพทุบาย ขอบวางแผนร้าย ภาพของ

ใบหน้าของตัวละครโฉวฉวนั้นสมบูรณ์แบบสำหรับตัวตัวละครแอนิเมชันสองตัวนี้ ตัวละครโจวปาฝีในเรื่อง “ไถ่ขันกลางดึก” และตัวละครตีเป่าในเรื่อง “จางเฟยเสิ่นกวาง” ต่างเป็นตัวแทนของ “ตัวละครโฉวฉวน” แม้ว่าทั้งสองจะปรากฏในสองเรื่องที่แตกต่างกันมาก แต่เมื่อใบหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของตัวละครโฉวฉวนปรากฏขึ้น ก็จะแสดงถึงลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของตัวละครโฉวฉวนทั้งหมด

การออกแบบตัวละครของแอนิเมชันอุปรากรจีนยุคแรกๆ นั้นมีพื้นฐานมาจากหน้ากากของอุปรากรจีนแบบดั้งเดิม นอกจากตัวละครโฉวฉวนสองตัวในเรื่อง “ตำนานหนังสือสวรรค์” ที่กล่าวถึงข้างต้นแล้ว ยังมีตัวอย่างอีกมากมาย เช่น ตัวละครจางเฟยในเรื่อง “จางเฟยเสิ่นกวาง” ตัวละครเจียงจวินในเรื่อง “The Proud General” ความใจร้อนมุทะลุและความสุดโต่งของพวกเขาเป็นอัตลักษณ์ของ “ตัวละครจิ้ง (ตัวหน้าลาย)”



ภาพที่ 4-11 ตัวละครจิ้ง (ตัวหน้าลาย) (<https://www.meipian.cn/hy8qp6e>)



ภาพที่ 4-12 ตัวละครจางเพยในเรื่อง “จางเพยเล่นกวาง”

(https://v-wb.youku.com/v_show/id_XNDM2MjM3MjA5Mg==.html)



ภาพที่ 4-13 ตัวละครเจียง จวินในเรื่อง “The Proud General”

(<https://www.jiemian.com/article/1643901.html>)



ภาพที่ 4-14 ตัวละครเซิง (<https://www.meipian.cn/hy8qp6e>)

ตัวละครหลี่จิ้งในเรื่อง “นาจาป่วนทะเล” และตัวละครเง็กเซียนฮ่องเต้ในเรื่อง “The Monkey King” พวกเขาดำรงตำแหน่งที่มีอำนาจสูงและเป็นที่ยอมรับของทุกคนทั่วไป ซึ่งครอบครองตำแหน่งสูงของสังคม ความคิดและการตัดสินใจอันชาญฉลาดของพวกเขาคือลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของ “ตัวละครเซิง”



ภาพที่ 4-15 ตัวละครหลี่จิ้งในเรื่อง “นาจาป่วนทะเล”

(<https://www.163.com/dy/article/CU52F8LE0513G1NA.html>)



ภาพที่ 4-16 ตัวละครเจ็กเซียนฮ่องเต้ในเรื่อง “The Monkey King”

(<https://www.ixigua.com/6717783577175523854>)

การออกแบบตัวละครที่มีสไตล์ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจลักษณะตัวละครของหลักในภาพยนตร์ได้ง่ายขึ้น ทำให้ง่ายต่อการรับชม ในขณะเดียวกัน ผู้สร้างยังได้อธิบายถึงบุคลิกของตัวละครในวงกว้างอีกด้วย การปรากฏตัวของตัวละครได้เป็นการเตรียมความรู้สึกให้กับผู้ชม เป็นประโยชน์สำหรับแอนิเมชันที่จะให้ความสำคัญกับคำอธิบายของโครงเรื่องในช่วงเวลาสั้น ๆ

แน่นอนว่า นอกจากลักษณะใบหน้าของตัวละครในแอนิเมชันละครแล้ว การสร้างแบบจำลองตัวละครทั้งหมดยังอิงจากอุปกรรแบบดั้งเดิมอีกด้วย ในแอนิเมชันอุปกรรจีน ผู้สร้างออกแบบแบบจำลองตัวอุปกรรเสร็จสมบูรณ์โดยแยกบทบาทของตัวละคร แยกแยะเครื่องแต่งกาย และออกแบบหน้ากากที่แตกต่างกัน การออกแบบการสร้างแบบจำลองตัวละครดังกล่าวย่อมมีข้อจำกัดอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้และง่ายต่อการทำให้เกิดความเหนื่อยล้าทางการรับชมของผู้ชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเผชิญกับการพัฒนาอย่างรวดเร็วของอุตสาหกรรมแอนิเมชันต่างประเทศ การสร้างแบบจำลองตัวละครที่ไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลงจากเดิมนั้นย่อมถูกขจัดออกไป นี่เป็นสาเหตุที่ทำให้เส้นทางการสร้างแบบจำลองตัวละครเปลี่ยนไปในแอนิเมชันเรื่องต่อมา อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะตัวละครจะถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร พวกเขายังคงรักษาอัตลักษณ์การแต่งหน้าแบบเหลียนฝูเอาไว้ไม่มากนักน้อย การสร้างตัวละครในแอนิเมชันอุปกรรจีนมาจากภาพบนเวทีการแสดงอุปกรร แต่ตัวละครในแอนิเมชันของอุปกรรจีนไม่ได้เป็นเพียงการเลียนแบบตัวละครของอุปกรรแบบดั้งเดิมเท่านั้น มันสร้างโลกภายในอย่างเต็มที่โดยยึดเอาอัตลักษณ์ที่ปรากฏ ทำให้ภาพของตัวละครลึกซึ้งยิ่งขึ้นและทำให้ภาพแอนิเมชันมีความสมบูรณ์และน่าสนใจยิ่งขึ้น

หน้าฉากเคลื่อนไหวของอุปรากรจีนมีอัตลักษณ์เชิงสัญลักษณ์และการตกแต่ง การออกแบบแบบจำลองตัวละครของแอนิเมชันอุปรากรจีนนั้นมีพื้นฐานมาจากลักษณะทางชาติพันธุ์ที่แข็งแกร่งของหน้าฉากเคลื่อนไหวของอุปรากรจีน หน้าฉากเคลื่อนไหวของอุปรากรจีนถูกสร้างให้มีชีวิตชีวาและทันสมัย การย่อหรือการพูดเกินจริงอย่างเหมาะสม องค์ประกอบของภาพที่โรแมนติกและผ่อนคลายตอบสนองความต้องการของสุนทรียศาสตร์สมัยใหม่ถูกรวมเข้าด้วยกัน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการเน้นย้ำถึงอัตลักษณ์ของตัวละครและแสดงให้เห็นโลกภายในจิตใจของตัวละคร ศิลปะการแต่งหน้าเคลื่อนไหวได้รับการปรับใช้อย่างยืดหยุ่นสำหรับการสร้างแบบจำลองตัวละครของแอนิเมชันอุปรากรจีนและเป็นรูปแบบ ซึ่งจะสืบทอดวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนได้ดียิ่งขึ้น เน้นย้ำถึงอัตลักษณ์ของแอนิเมชันอุปรากรจีนและมีบทบาทเชิงบวกในการส่งเสริมการพัฒนาแอนิเมชันจีน

2. การจัดแต่งรูปแบบการออกแบบฉาก

วิธีการภาพวาดด้วยพู่กันเป็นลักษณะที่ชัดเจนของแอนิเมชันจีนในการแสวงหาความงามโดยรวม เป็นมรดกทางธรรมชาติของวัฒนธรรมจีนมาช้านาน ตัวอย่างเช่น ภาพวาดจีนและอุปรากรจีนล้วนใช้จินตภาพเป็นจิตวิญญาณ เทคนิคและขอบเขตสูงสุดของการสร้างสรรค์ แอนิเมชันจีน โดยเฉพาะแอนิเมชันอุปรากรจีนมีเสน่ห์แบบตะวันออกและสไตล์จีน ยังมีรอยประทับถึงตราสินค้าของวัฒนธรรมจีนดั้งเดิม สไตล์อิสระได้กลายเป็นสไตล์หลักด้วย รูปแบบที่ชัดเจนที่สุดของสไตล์นี้คือการออกแบบฉากของแอนิเมชัน การออกแบบฉากเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างแอนิเมชันภาพยนตร์และโทรทัศน์ ดีหรือไม่ดีมักจะกำหนดบรรยากาศสถานการณ์ของแอนิเมชัน การสร้างแอนิเมชันที่มีสไตล์ส่วนใหญ่ใช้การจัดองค์ประกอบแบบเรียบและองค์ประกอบพื้นที่สองมิติที่ตกแต่งในการออกแบบฉาก วิธีการจัดองค์ประกอบเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการจัดกำหนดการของฉากแอนิเมชันและยังให้ความยืดหยุ่นในการสร้างพื้นที่โครงเรื่อง อัตลักษณ์เหล่านี้ได้มาจากอุปรากรจีนดั้งเดิมโดยธรรมชาติ

ในศิลปะของจิ๋วจิน เวลาบนเวทีและพื้นที่มี “ความยืดหยุ่น” “เน้นผู้คน” “เน้นความหมาย” “พฤติกรรมและการกระทำเหมือนจริง” เน้นโคลงสั้นๆ แสดงลักษณะทางจินตภาพของละครเล่าเรื่อง การจัดวางอุปรากรจีนนั้นเรียบง่ายมาก ศาลาและโต๊ะมักจะเพียงพอสำหรับแสดงละคร ตัวอย่างเช่น ใน “Fisher Boy” อ่างตกปลาพัง เด็กชายชาวประมงปรากฏตัว ฟาดเจ้าหน้าที่เทศมณฑลและนักบวช โยนนักบวชที่ตกปลาไปแม่น้ำ ซึ่งสร้างพื้นที่จินตภาพ



ภาพที่ 4-17 Fisher Boy

(<https://open.163.com/newview/movie/free?pid=OEJC30Q27&mid=SEJC30Q2B>)



ภาพที่ 4-18 Fisher Boy

(<https://open.163.com/newview/movie/free?pid=OEJC30Q27&mid=SEJC30Q2B>)

อีกตัวอย่างหนึ่งคือป้ายเหนียงจื่อและเสี่ยวชิงล่องเรือในทะเลสาบในอุปรากรเรื่อง “นางพญางูขาว” ทั้งสองใช้ร่างกายเหวี่ยงเพื่ออ้างถึงการพายเรือในน้ำ การประมวลผลเช่นนี้ช่วย

ประหยัลดต้นทุนการผลิตและเข้าใจง่าย ดั่งนั้น แอนิเมชันละครที่เกิดจากอุปรากรแบบดั้งเดิมมักจะลอกแบบขั้นตอนของอุปรากรในการออกแบบฉาก อีกตัวอย่างหนึ่งคือฉากใน “จางเฟยเสิ่นกวาง” ซึ่งใช้เทคนิคการสร้างภาพของเวทีอุปรากรจีนกับแอนิเมชันโดยตรง



ภาพที่ 4-19 นางพญางูขาว

(https://vwb.youku.com/v_show/id_XNDIxMDIwNjk4NA==.html?scm=20140719.manual.114461.video_XNDIxMDIwNjk4NA==)



ภาพที่ 4-20 จางเฟยเสิ่นกวาง

(https://v.youku.com/v_show/id_XNDIxMDIwNjk4NA==.html?scm=20140719.manual.114461.video_XNDIxMDIwNjk4NA==)

มุมมองหลักของอุปรากรแบบดั้งเดิมคือพื้นที่ของอุปรากรควรถูกรอบงำด้วย “เสมีอน” และเช่นเดียวกันกับแอนิเมชันอุปรากรจีน มันแสวงหาพื้นที่เพื่อรักษารูปแบบของพื้นที่เวทีอุปรากรแบบดั้งเดิม ไม่มีการตัดต่อภาพยนตร์และการแปลงฉากในโครงสร้างโครงเรื่อง การจัดตารางพื้นที่และรูปแบบการแสดง ฯลฯ ควรรักษาลักษณะ “นิเวศวิทยาดั้งเดิม” ของศิลปะอุปรากรให้มากที่สุด พื้นที่ฉากควรคงลักษณะ “การจำลอง” ของอุปรากรแบบดั้งเดิมและภาพวาดจีนไว้อย่างเต็มที่ ซึ่งสะท้อนถึงอัตลักษณ์ของอุปรากรได้อย่างเต็มที่

3. การแสดงบนเวที

ในการแสดงอุปรากรจีน มีข้อกำหนดและกฎเกณฑ์ตายตัวสำหรับบทบาทและการจัดตารางการแสดง นอกจากนี้ยังมีข้อกำหนดที่เข้มงวดสำหรับการแสดงและการร้องเพลงของตัวละคร การเคลื่อนไหวการแสดงที่มีสไตล์เหล่านี้มีชื่อพิเศษ เช่น “เฉิงเป่ย์ พูหู เตี้ยวเหมา ฮวาปู” เป็นต้น และมีบทบาทสำคัญในการแสดงอุปรากรแบบดั้งเดิม สำหรับแอนิเมชันอุปรากรจีน ร่องรอยการแสดงที่มีสไตล์นั้นชัดเจนอย่างยิ่ง และยังมีบทบาทสำคัญในศิลปะการแสดงแอนิเมชันอีกด้วย แอนิเมชันเรื่อง “นาจาป่วนทะเล” นิ้วของหลี่จิ้งใช้สองมือเสมอเมื่อชี้ไปที่นาจา การกระทำนี้เป็นบรรทัดฐานสำหรับบทบาทเก่าในการแสดงบนเวทีอุปรากรจีน เมื่อนาจาดำเนินการจัดมั่งกรชั่วร้ายและเดินรำกับเอ็นมั่งกร การแสดงรำผ้าไหมสีแดงยืมมาจากการแสดงอุปรากรแบบดั้งเดิม และการรำรำที่นุ่มนวลและสง่างามสะท้อนให้เห็นถึงความงามที่เป็นทางการของการผสมผสานระหว่างความแข็งแกร่งและความนุ่มนวลในการรำอุปรากรจีน



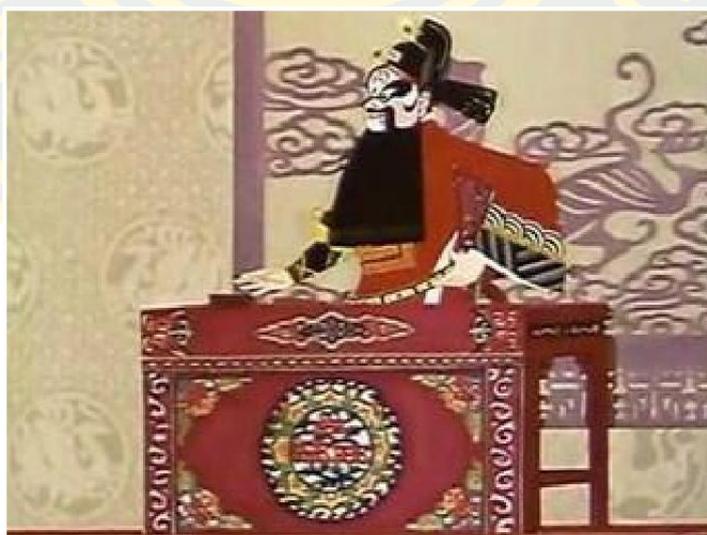
ภาพที่ 4-21 นาจาป่วนทะเล (<https://www.163.com/dy/article/CU52F8LE0513G1NA.html>)



ภาพที่ 4-22 นาคาป่วนทะเล

(<https://v.qq.com/x/cover/jybn4m0h24ej6hd/j08577grl8x.html>)

นอกจากนี้ ใน “จางเฟยเล่นกวาง” การกระทำของจางเฟยในการเคาะ “ไม้เหลียงถั่ง” ก็มาจากกรกระทำที่เกิดขึ้นในอุปรากรแบบดั้งเดิมเมื่อคดีสิ้นสุดลง และการกระทำหนึ่งบ่งบอกถึงแนวโน้มการวางแผนของคดีที่จะเกิดขึ้น



ภาพที่ 4-23 จางเฟยเล่นกวาง

(<https://tv.sohu.com/v/dXMvMTAzNDM0OT11LzY3MjYwODMxLnNodG1s.html>)

การแสดงอุปรากรจีนที่มีชีวิตชีวาและถือได้ว่าเป็นสมบัติของศิลปะแห่งชาติ มีความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของชาติที่ลึกซึ้งและรูปแบบการแสดงที่หลากหลาย การแสดงอย่างมีสไตล์มีบทบาทสำคัญในจิตวิทยาของตัวละครและการแสดงออกของตัวละคร พวกเขาแสดงออกผ่านการแสดงเฉพาะของพวกเขาพวกเขาสร้างการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ที่หลากหลายของตัวละครและเต็มไปด้วยไหวพริบซึ่งแสดงให้เห็นถึงบุคลิกภาพของชาติตะวันออกที่ไม่เหมือนใคร การเรียนรู้และการอ้างอิงของการแสดงอุปรากรแบบดั้งเดิมโดยใช้แอนิเมชันอุปรากรจีนทำให้การแสดงการเล่าเรื่องและพื้นที่เวลาของแอนิเมชันมีความเป็นศิลปะมากขึ้น โดยแสดงให้เห็นสุนทรียภาพทางสายตาของศิลปะแบบดั้งเดิม

การวิเคราะห์กระบวนการออกแบบแอนิเมชันตัวละครหลัก

การสร้างและการปรับปรุงการออกแบบตัวละครเป็นกระบวนการที่น่าตื่นเต้น การสร้างสรรค์และทำให้ตัวละครแอนิเมชันสมบูรณ์แบบนั้นเป็นมากกว่าแค่แผนผังพื้นที่คงที่เนื่องจากตัวละครแต่ละตัวมีรูปลักษณ์ภายนอก บุคลิกภาพ นิสัยและลักษณะเฉพาะเป็นของตนเอง ในฐานะศิลปิน การออกแบบตัวละครแอนิเมชันต้องคำนึงถึงคุณลักษณะเหล่านี้เพื่อให้ตัวละครน่าดึงดูดและน่าสนใจผู้ชม ดังนั้นการรวบรวมข้อมูล การสังเกต การสัมผัสใกล้ชิดและประสบการณ์ส่วนตัวจะทำให้ผู้วิจัยสร้างภาพต้นแบบตัวละครจิวซานตงได้ดี

1. การสร้างเครื่องแต่งกายของจิวซานตงที่เป็นอัตลักษณ์ของตัวละคร

องค์ประกอบและสีที่สะท้อนให้เห็นถึงการสร้างแบบจำลองตัวละครจิวซานตงสามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) สีของการแต่งหน้าบนใบหน้ามีความสำคัญเชิงสัญลักษณ์และ 2) สีของเครื่องแต่งกายของนักแสดงจิวซานตง เมื่อนำทั้งสองรวมเข้าด้วยกันจะมีส่วนช่วยส่งเสริมและแยกภาพลักษณ์ของตัวละครได้ เครื่องแต่งกายของตัวละครจิวมีลักษณะที่แตกต่างกันให้เห็นได้ชัด จิวซานตงมีระบบเครื่องแต่งกายที่ครบครันและสมบูรณ์แบบโดยสีสันทันทีที่หลากหลายแสดงถึงความแตกต่าง และสามารถปรับให้เข้ากับความต้องการในการแต่งตัวของตัวละครต่าง ๆ ได้ เช่น หากสวมเสื้อผ้าสีเขียว ๆ เป็นหลักจะหมายถึงการสวมบทบาทเป็นคนทั่วไป เป็นต้น

2. การพัฒนาประสิทธิภาพภาพลักษณ์ตัวละครจิวซานตง

รูปแบบการออกแบบตัวละครแอนิเมชันในครั้งนี้นำประกอบด้วยวิธีการแสดงแอนิเมชันออนไลน์จากมุมมองทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นจึงควรพิจารณาลักษณะการแสดงภาษากายของตัวละครเป็นหลัก การแสดงออกของตัวละครรวมถึงการแสดงออกทางสีหน้าและเอฟเฟกต์ “การแสดงออก” สามารถทำได้ผ่านภาษากายเพื่อสะท้อนบุคลิกของตัวละครโดยบทบาทของตัวละครที่เรียบง่ายสามารถเผยแพร่ความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของจิวซานตงได้ดียิ่งขึ้น หากคุณ

ต้องการแสดงเรื่องราวเบื้องหลังทางวัฒนธรรมจิวซานตงให้ดี คุณต้องใส่ใจกับลักษณะการแสดงทางภาพลักษณ์ของตัวละครตั้งแต่ในช่วงแรกของการสร้างสรรค์ซึ่งเป็นข้อกำหนดพื้นฐานสำหรับการประยุกต์ใช้ภาพลักษณ์ตัวละครที่หลากหลายจากมุมมองทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์

3. การวิเคราะห์กระบวนการออกแบบ

ตารางที่ 4-1 ภาพรวมของกระบวนการออกแบบ

กระบวนการ	วิธีการ
การวิจัยระยะเริ่มต้น	การวิจัยเบื้องต้นถือเป็นก้าวแรกของงานออกแบบ จากการวิจัยและวิเคราะห์การออกแบบทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ของตัวละครแอนิเมชันทำให้ผู้วิจัยมีความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับตัวละครดั้งเดิมและการออกแบบสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมของจิวซานตง จากนั้นทำการวิเคราะห์รายละเอียดของตัวละครเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการวิจัยและการออกแบบในภายหลัง
การรวบรวมและจัดระเบียบข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	วิเคราะห์การจำแนกอาชีพและลักษณะของตัวละครจิวซานตงแบบดั้งเดิม การจำแนกลักษณะเสื้อผ้า อุปกรณ์ประกอบฉากและอุปกรณ์เสริม ฯลฯ รวมถึงสถานการณ์ปัจจุบันของอุตสาหกรรมแอนิเมชัน จากนั้นชี้แจงแนวคิดในการออกแบบสร้างสรรค์และวัตถุประสงค์ของตัวละครทางวัฒนธรรมดั้งเดิม
การเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบและการออกแบบตัวละครแอนิเมชันจิวซานตง	ผสมผสานข้อมูลทางวัฒนธรรมของจิวซานตงเข้ากับมุมมองของการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม ทหรีอประเด็นสำคัญของการออกแบบแอนิเมชันและการพัฒนาตัวละครจิวซานตง นอกจากนี้ยังดำเนินการวิเคราะห์เบื้องต้นเกี่ยวกับสัญลักษณ์วัฒนธรรมดั้งเดิมและสไตล์ศิลปะแอนิเมชันของตัวละครจิวซานตง
การออกแบบร่างตัวละครครั้งแรก	จำแนกบทบาทแบบดั้งเดิมและองค์ประกอบของตัวละครจิวซานตงเพื่อนำเสนอลักษณะทางวัฒนธรรมดั้งเดิมผ่านการออกแบบตัวละครแอนิเมชันเพื่อแก้ปัญหาการสร้างแบบจำลองพื้นฐานและโครงสร้างตัวละครซึ่งเกี่ยวข้องกับปัจจัยต่าง ๆ เช่น สัดส่วน สไตล์ โครงสร้าง และอุปกรณ์เสริม
การออกแบบกราฟิกที่สมบูรณ์	เพื่อให้บรรลุบทบาทในการเผยแพร่วัฒนธรรมจิวซานตง สิ่งที่สำคัญที่สุดในการแปลงภาพต้นฉบับให้เป็นภาพกราฟิกคือการเน้นลักษณะทางศิลปะของจิวซานตง
โมเดลการออกแบบ	ผสมผสานจิวซานตงเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อออกแบบโมเดลตัวละครดิจิทัล

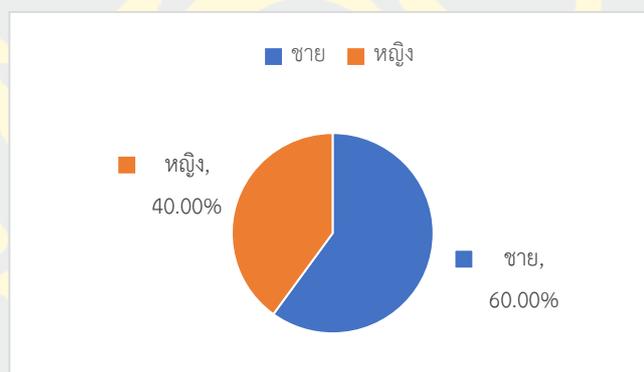
กระบวนการ	วิธีการ
ดิจิทัลตัวละคร 3 มิติ	สามมิติและค้นหาความงามสามมิติของตัวละคร
การเผยแพร่ วัฒนธรรมจิวซานตง	การฝึกฝนการออกแบบและสร้างเนื้อหาหัวข้อเพื่อให้บรรลุความสำคัญของการเผยแพร่วัฒนธรรมจิวซานตงและตระหนักถึงความต่อเนื่องของโครงการ

4. การวิเคราะห์แบบสอบถาม

เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ ค.ศ.2024 ผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามออนไลน์ผ่านโปรแกรม WeChat จำนวน 50 ชุด และ ณ วันที่ 29 กุมภาพันธ์ ค.ศ.2024 พบว่ามีแบบสอบถามที่มีประสิทธิภาพจำนวน 50 ชุด ผลการสำรวจในครั้งนี้มีบทบาทสำคัญในการศึกษาตลาดการออกแบบเชิงวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ จากผลการสำรวจสรุปได้ว่า

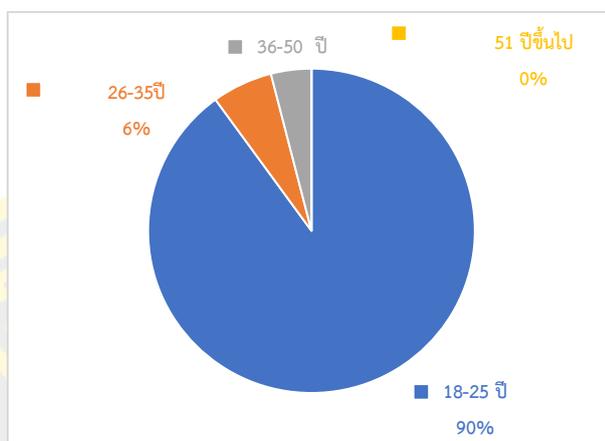
ตอนที่ 1 แบบสอบถามความคิดเห็นสำหรับผู้ชมหลังจากรับชมแอนิเมชันจิวซานตงเรื่อง “เหลียงจู้”

ตารางที่ 4-2 Q1: เพศ



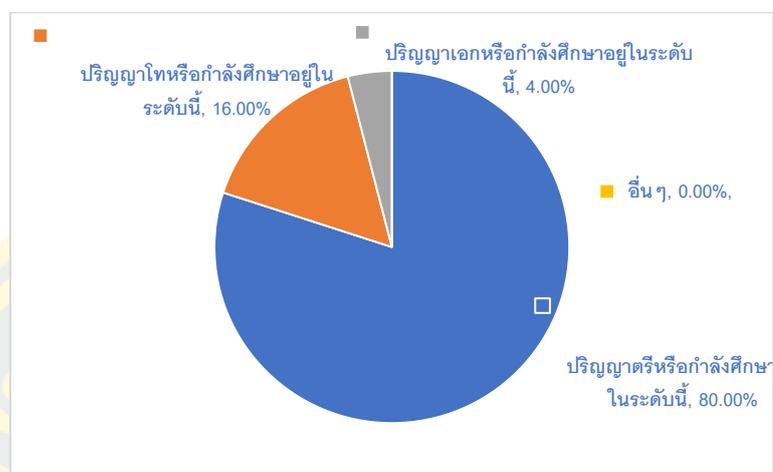
ตัวเลือก	จำนวนคน	ร้อยละ
ชาย	30	60.00%
หญิง	20	40.00%
รวม	50	

ตารางที่ 4-3 Q2: อายุ



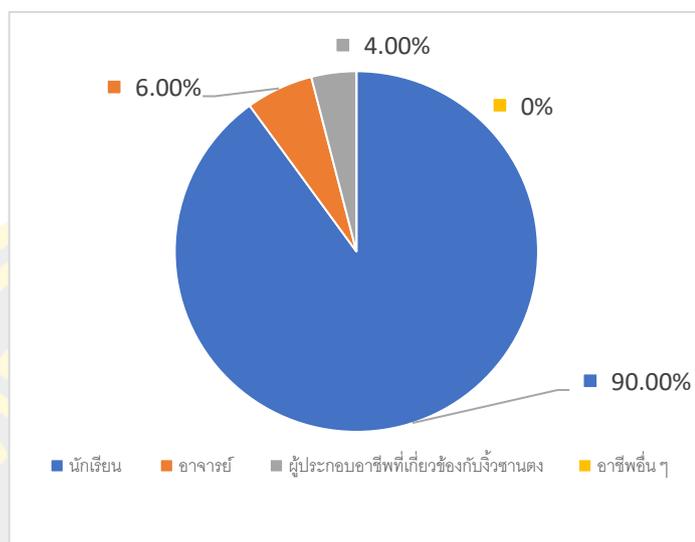
ตัวเลือก	จำนวนคน	ร้อยละ
18-25 ปี	45	90.00%
26-35 ปี	3	6.00%
36-50 ปี	2	4.00%
51 ปีขึ้นไป	0	0%
รวม	50	

ตารางที่ 4-4 Q3: ระดับการศึกษา



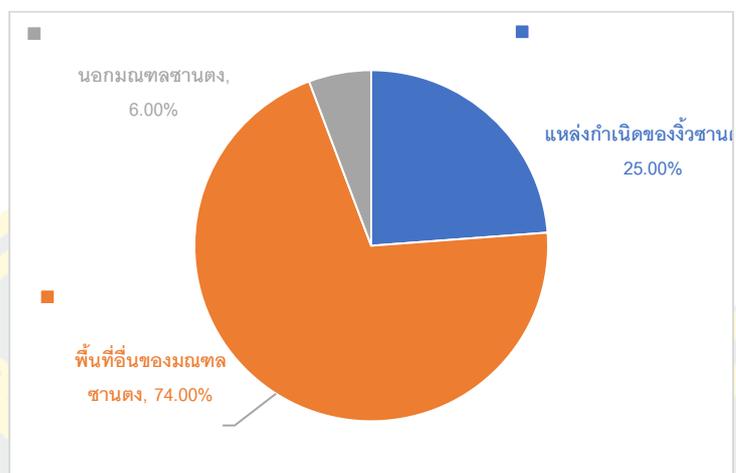
ตัวเลือก	จำนวนคน	ร้อยละ
ปริญญาตรีหรือกำลังศึกษาในระดับนี้	40	80.00%
ปริญญาโทหรือกำลังศึกษาในระดับนี้	8	16.00%
ปริญญาเอกหรือกำลังศึกษาในระดับนี้	2	4.00%
อื่นๆ	0	0%
รวม	50	

ตารางที่ 4-5 Q4: อาชีพ



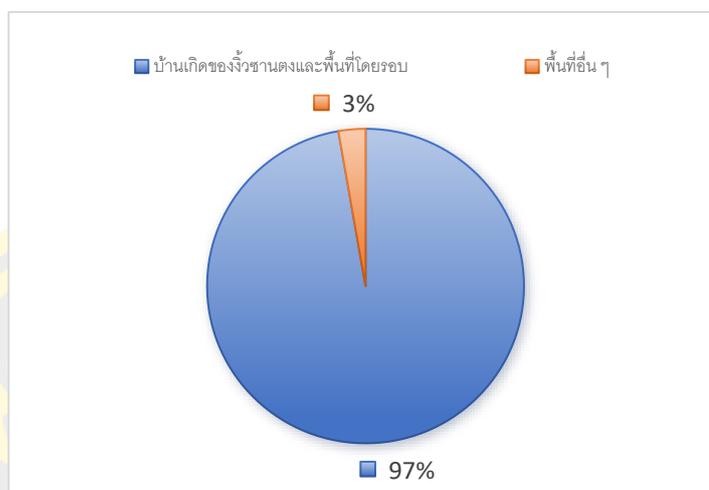
ตัวเลือก	จำนวนคน	ร้อยละ
นักเรียน	45	90.00%
อาจารย์	3	6.00%
ผู้ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับจิวซานตง	2	4.00%
อาชีพอื่น ๆ	0	0%
รวม	50	

ตารางที่ 4-6 Q5: สถานที่เกิด



ตัวเลือก	จำนวนคน	ร้อยละ
แหล่งกำเนิดของจีวชานตง	10	25.00%
พื้นที่อื่นของมณฑลชานตง	37	74.00%
นอกมณฑลชานตง	3	6.00%
รวม	50	

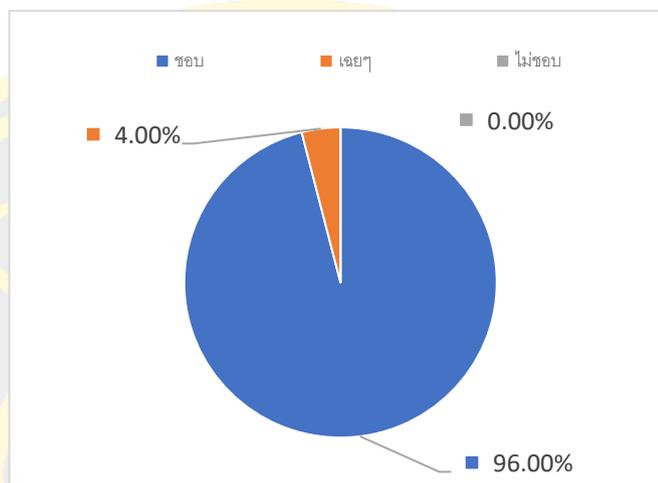
ตารางที่ 4-7 Q6: สถานที่อยู่อาศัย



ตัวเลือก	จำนวนคน	ร้อยละ
บ้านเกิดของจิวซานตงและพื้นที่โดยรอบ	49	98.00%
พื้นที่อื่น ๆ	1	2.00%
รวม	50	

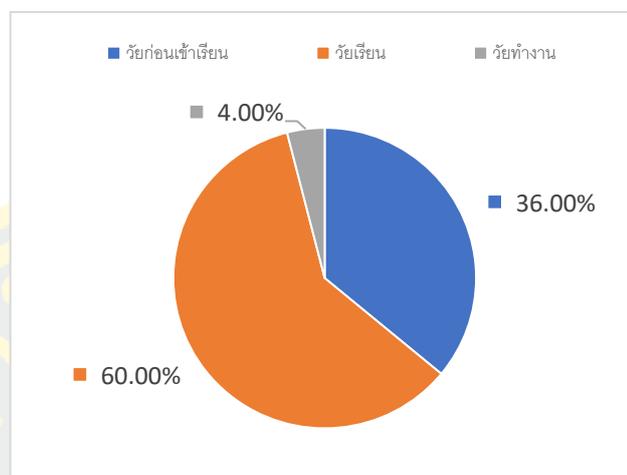
ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นสำหรับผู้ชมหลังจากรับชมแอนิเมชันจ้าวซานตง เรื่อง “เหลียงจู้” และข้อเสนอแนะในการสืบทอดจ้าวซานตงผ่านแอนิเมชัน

ตารางที่ 4-8 Q1: คุณชื่นชอบแอนิเมชันหรือภาพยนตร์มากแค่ไหน



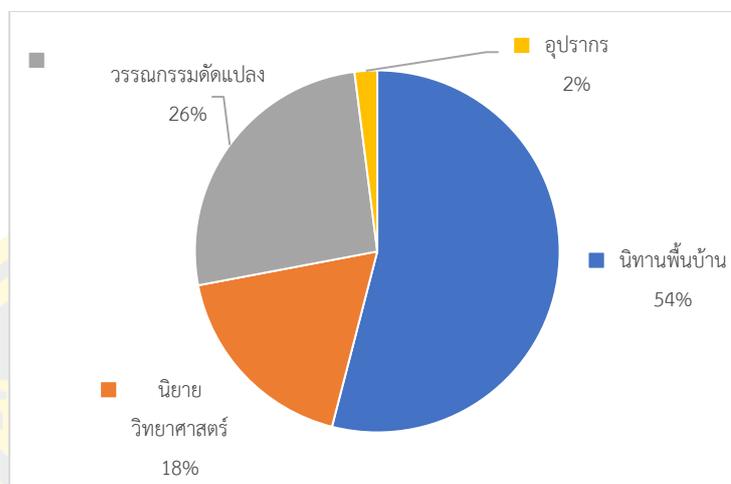
ตัวเลือก	จำนวนคน	ร้อยละ
ชอบ	48	96.00%
เฉยๆ	2	4.00%
ไม่ชอบ	0	0.00%
รวม	50	

ตารางที่ 4-9 Q2: คุณได้สัมผัสผลงานแอนิเมชันเรื่องแรกในช่วงเวลาใด



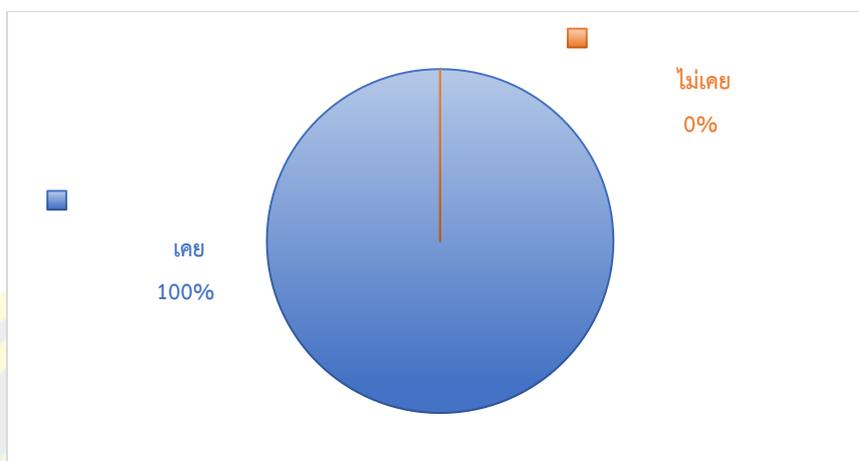
ตัวเลือก	จำนวนคน	ร้อยละ
วัยก่อนเข้าเรียน	18	36.00%
วัยเรียน	30	60.00%
วัยทำงาน	2	4.00%
รวม	50	

ตารางที่ 4-10 Q3: รูปแบบเนื้อหาประเภทใดที่คุณชื่นชอบ?



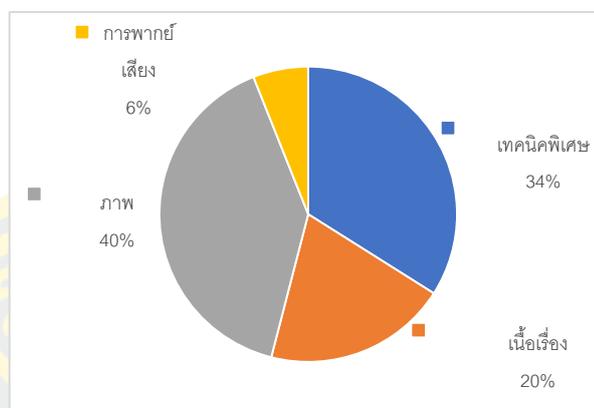
ตัวเลือก	จำนวนคน	ร้อยละ
นิทานพื้นบ้าน	27	54.00%
นิยายวิทยาศาสตร์	9	18.00%
วรรณกรรมดัดแปลง	13	26.00%
อุปรากร	1	2.00%
รวม	50	

ตารางที่ 4-11 Q4: คุณเคยรับชมแอนิเมชันอุปกรเงินมาก่อนหรือไม่?



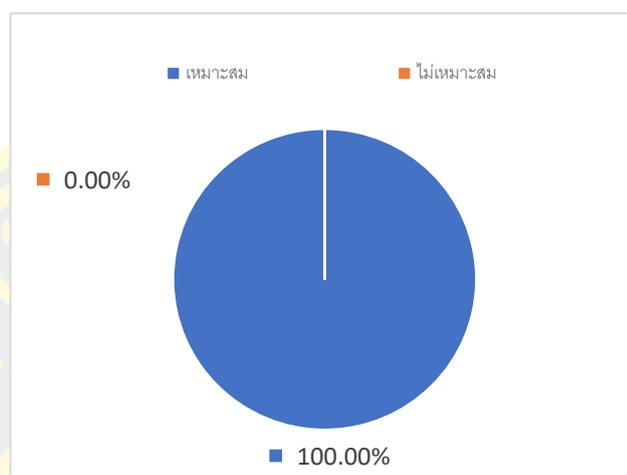
ตัวเลือก	จำนวน คน	ร้อยละ
เคย	50	100%
ไม่เคย	0	0%
รวม	50	

ตารางที่ 4-12 Q5: เมื่อคุณรับชมผลงาน “เหลียงจู้” คุณจะให้ความสนใจในด้านใด



ตัวเลือก	จำนวนคน	ร้อยละ
เทคนิคพิเศษ	17	34.00%
เนื้อเรื่อง	10	20.00%
ภาพ	20	40.00%
การพากย์เสียง	3	6.00%
รวม	50	

ตารางที่ 4-13 Q6: หลังจากรับชมผลงาน “เหลียงจู้” คุณมีความเห็นว่าเหมาะสมหรือไม่ที่จะส่งเสริม การสืบทอดและการพัฒนาของจิวซานตงในรูปแบบของแอนิเมชัน



ตัวเลือก	จำนวนคน	ร้อยละ
เหมาะสม	50	100%
ไม่เหมาะสม	0	0%
รวม	50	

บทสรุปของแบบสอบถามนี้สะท้อนถึงความสำคัญของงานวิจัยนี้ หากเราสามารถใช้ออกแบบสร้างสรรค์วัฒนธรรมแอนิเมชันมาผสมผสานร่วมกับจิวซานตงจะสามารถทำให้คนหนุ่มสาวเข้าใจจิวซานตงได้มากขึ้น ตลอดจนมีส่วนช่วยขยายอิทธิพลให้กับจิวซานตง ส่งผลเชิงบวกและสร้างรายได้อย่างมากต่อตลาดแอนิเมชัน

การวิเคราะห์ภาษาศิลป์

1. การวิเคราะห์เครื่องแต่งกายของตัวละครและการออกแบบเครื่องแต่งกายแอนิเมชัน

เครื่องแต่งกายของจิวซานตงมีลวดลายอันงดงาม สีสดใสและสไตล์ที่หลากหลาย การจับคู่สีแบบหลายองค์ประกอบเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ประกอบเป็นความงามของจิวซานตงและลักษณะตัวละครจะถูกเปิดเผยผ่านการจับคู่สีในอุปกรณ์ เมื่อเสื้อผ้าบนเวทีที่มีความสวยงามและอุดมไปด้วยการตกแต่งที่แข็งแกร่งรวมเข้ากับการแสดงของตัวละครและการตีความทางอารมณ์จะทำให้ภาพบนเวทีทั้งหมดสะท้อนผ่านการจับคู่สีได้ สีชุดของอุปกรณ์ต้องไม่เพียงแต่สามารถแสดงลักษณะบุคลิกภาพของตัวละครได้เท่านั้นแต่ยังต้องคำนึงถึง “รัศมีของตัวละครเอก” ด้วยซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้

คล้ายกับการจับคู่เครื่องแต่งกายในการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน การใช้สีไม่เพียงแต่ต้องคำนึงถึงประเภทตัวละครเท่านั้นแต่ยังต้องให้ความสนใจกับการจับคู่สีเครื่องแต่งกายด้วยสีที่ดึงดูดตามและองค์ประกอบที่ประณีตของเครื่องแต่งกายเป็นปัจจัยสำคัญในความงามอย่างเป็นทางการของตัวละครแบบดั้งเดิมและการแสดงออกของแอนิเมชัน (Jinhua, 2023)

เครื่องแต่งกายของตัวละครจ้าวซันตงครองตำแหน่งสำคัญในศิลปะการแสดงบนเวทีของตัวละคร เพราะเครื่องแต่งกายของตัวละครจ้าวซันตงจำลององค์ประกอบทางชาติพันธุ์เพื่อทำให้ภาพลักษณ์ของตัวละครเปล่งประกายและเต็มไปด้วยเสน่ห์ทางวัฒนธรรมจีน การออกแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมทำให้เกิดผลดีต่อการแสดงของตัวละคร การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครในแอนิเมชันจ้าวซันตง ล้วนมาจากเครื่องแต่งกายในละครจ้าวซันตงแบบดั้งเดิมโดยบางส่วนเป็นการบูรณะสไตล์การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครดั้งเดิมและบางส่วนมีพื้นฐานมาจากการออกแบบสำรองและการนำองค์ประกอบเสื้อผ้าดั้งเดิมกลับมาใช้ใหม่ตามสไตล์ของการ์ตูนแต่ส่วนใหญ่ยังคงเป็นการบูรณะเครื่องแต่งกายจ้าวซันตงแบบดั้งเดิมของตัวละครโดยตรงตามแบบสมัยโบราณ การสร้างเครื่องแต่งกายของเรื่อง เหลียงจู้ได้สร้างความก้าวหน้าและนวัตกรรมอย่างกล้าหาญในเทคนิคและรูปแบบการแสดงออกที่ยังคงรักษาเสน่ห์ทางศิลปะของเครื่องแต่งกายจ้าวซันตงแบบดั้งเดิมผสมผสานกับการจำแนกและสร้างองค์ประกอบเครื่องแต่งกายจ้าวซันตงแบบดั้งเดิมขึ้นใหม่เพื่อสร้างตัวละครใหม่และรูปภาพใหม่จนทำให้ผู้คนมีแนวคิดทางศิลปะใหม่และความรู้สึกใหม่ เช่น การออกแบบเครื่องแต่งกายของเหลียงซันป้อและจู้อิงไถตอนคำสาบานที่เฉาเฉียวมีความโดดเด่นมาก การออกแบบลวดลายโดยใช้สีพื้นแบบจีนโบราณ ได้แก่ สีน้ำเงินและสีชมพูถูกนำไปใช้กับส่วนตกแต่งที่แตกต่างกันของเครื่องแต่งกายของเหลียงซันป้อและจู้อิงไถทำให้เครื่องแต่งกายมีความแตกต่างและสะท้อนซึ่งกันและกันจนทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในละครชัดเจนขึ้น สะท้อนถึงความสมบูรณ์และเครื่องแต่งกายของตัวละครเอก ทั้งยังเสริมให้เห็นถึงความรักของทั้งสองคน การวางตำแหน่งที่ถูกต้องและการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่องเหลียงจู้อย่างสมบูรณ์เป็นการวิเคราะห์เชิงลึกและการปรับโครงสร้างวัฒนธรรมดั้งเดิมใหม่จากมุมมองสุนทรียภาพสมัยใหม่ เป็นนวัตกรรมใหม่ที่มีพื้นฐานมาจากประเพณีที่สืบทอดมาแต่โบราณ การออกแบบที่เป็นนวัตกรรมใหม่โดยมีเหลียงจู้เป็นผลมาจากการผสมผสานองค์ประกอบระหว่างเหตุผลและอารมณ์หลายอย่างได้อย่างลงตัว ในภาพด้านล่างนี้ การออกแบบองค์ประกอบสไตล์เครื่องแต่งกายของเหลียงซันป้อและจู้อิงไถด้วยสีน้ำเงินและชมพูมีพื้นฐานมาจากสไตล์เครื่องแต่งกายของละครจ้าวซันตงแบบดั้งเดิม



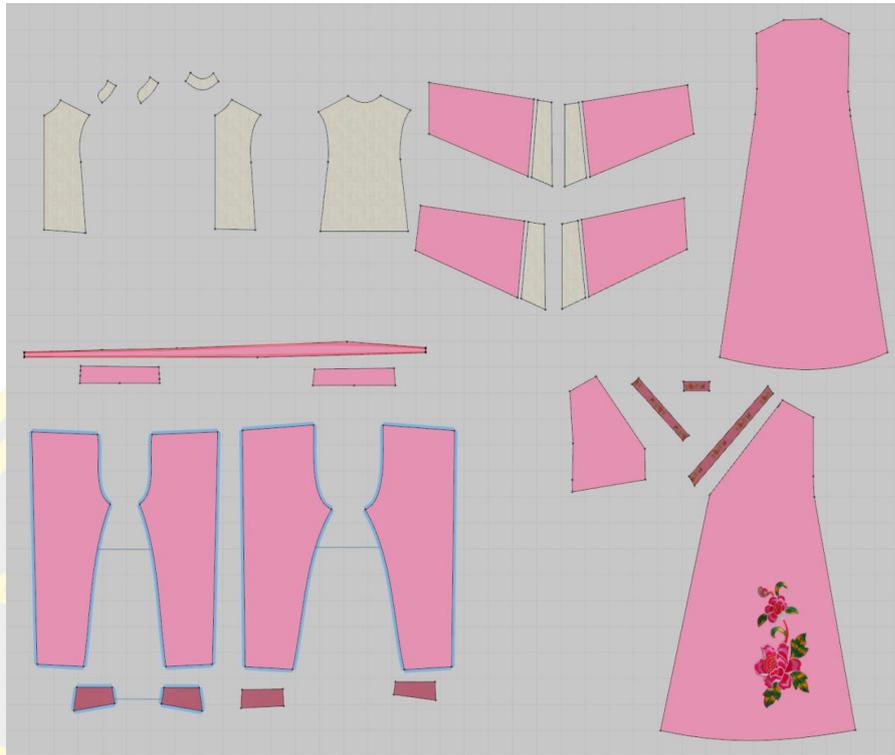
ภาพที่ 4-24 อุปรากร “เงาเจียวร่วมสาบาน” จู้อิ่งไถ (Qiu Yue, 2024)



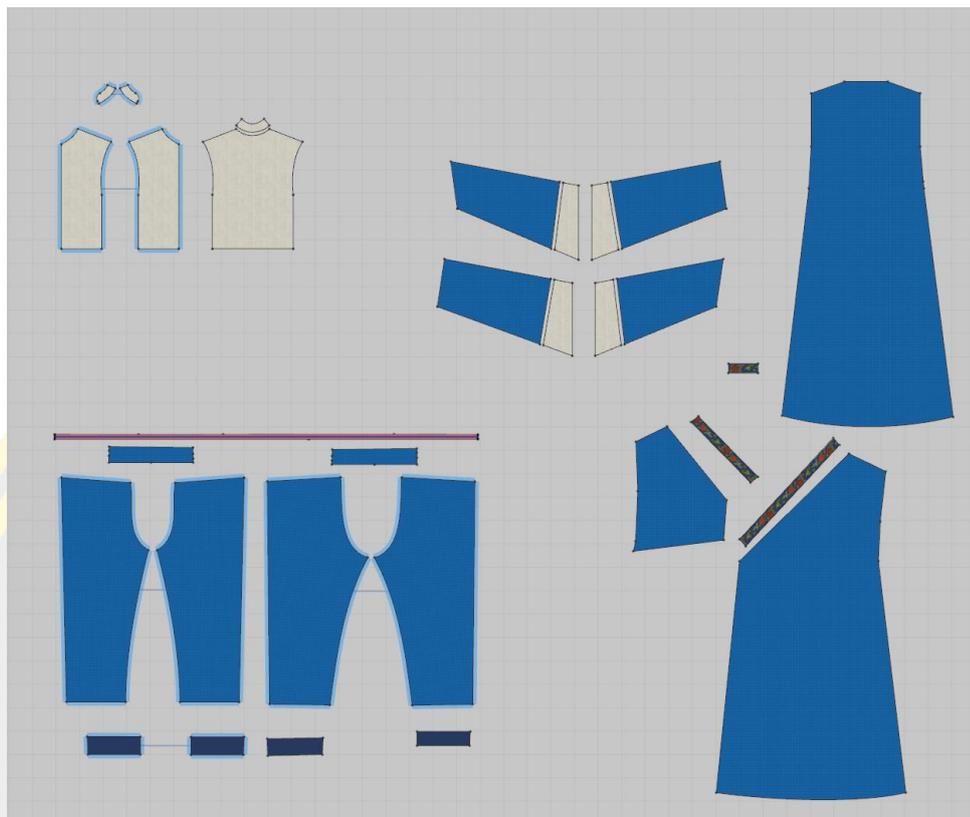
ภาพที่ 4-25 อุปรากร “เฉาเฉียวร่วมสาบาน” เหลียงชานป้อ (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 4-26 อ่างอิงถึงองค์ประกอบเครื่องแต่งกายจากแอนิเมชันอุปรากรจีน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน”
(Qiu Yue, 2024)



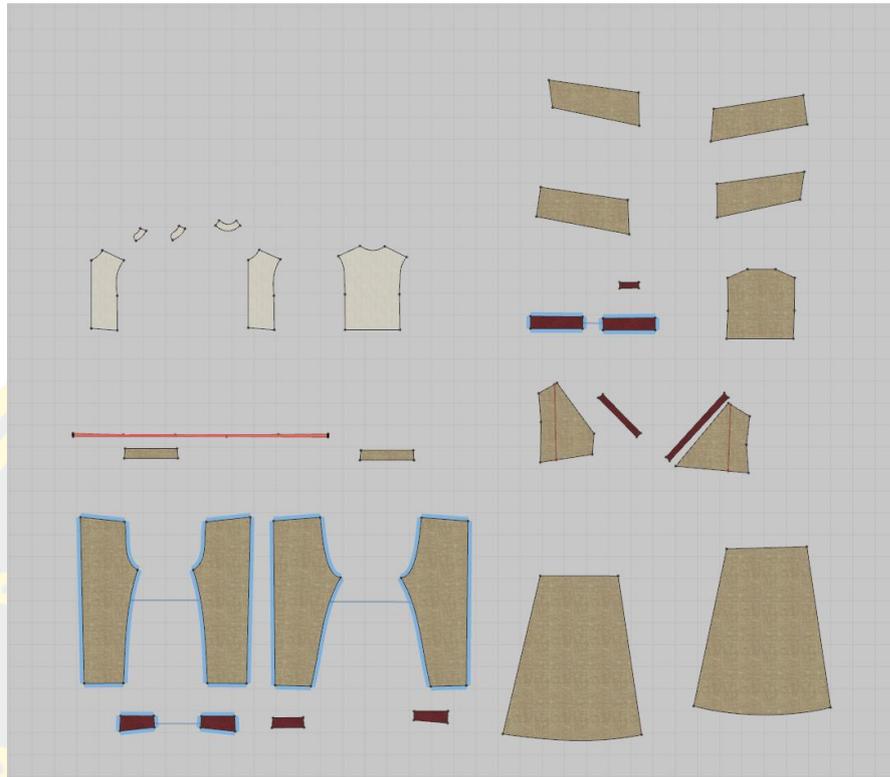
ภาพที่ 4-27 เครื่องแต่งกายของจู้อิงไถใน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน” (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 4-28 เครื่องแต่งกายของเหลียงซานป้อใน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน” (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 4-29 เครื่องแต่งกายของหยินซินสาวรับใช้ของจู่อิงไถใน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน” (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 4-30 เครื่องแต่งกายของสี่จิวหนุ่มรับใช้ของเหลียงซานป้อใน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน” (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 4-31 फिल्मชาวเครื่องแต่งกายของตัวละครเหลียงจู่ใน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน” (Qiu Yue, 2024)

ไม่ว่าจะเป็นการเลียนแบบ การ Re Design หรือออกแบบเครื่องแต่งกายใหม่สำหรับตัวละครจิวซานตงในครั้งนี้ ทั้งหมดล้วนสามารถนำเสนอองค์ประกอบทางศิลปะและวัฒนธรรมที่ยอดเยี่ยมเหล่านี้ให้แก่ผู้ชมได้ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสืบทอด เผยแพร่ และส่งเสริมวัฒนธรรมและการพัฒนาวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายของจิวซานตง

2. การวิเคราะห์การออกแบบท่าทางของตัวละคร

การเคลื่อนไหวของตัวละครจิวซานตง ได้แก่ การก้าว เตะ และเลียวเป็นการเคลื่อนไหวเพื่อ “ต่อสู้” ที่มีสไตล์สมบูรณ์แบบ รวมถึงเป็นการแสดงถึงสไตล์นักรบที่แข็งแกร่งและสง่างาม การเดินที่ปกติที่สุด การก้าวเท้าเล็กน้อยและการเดินที่รวดเร็วควบคู่ไปกับสายตาและท่าทางที่สอดคล้องกันนั้นเต็มไปด้วยภาพลักษณ์ที่เป็นอัตลักษณ์ของตัวละครและส่วนใหญ่จะใช้ในบทบาทต่าง ๆ เช่น นักสะกดรอยตามตอนกลางคืน นักลอบโจมตี และผู้สืบสวน เป็นต้น เพื่อสะท้อนถึงรูปลักษณ์ที่มองไม่เห็นและซ่อนเร้นของพวกเขา รูปลักษณ์ของตัวละครที่พบได้บ่อยที่สุดคือศิลปะการต่อสู้หรือการเดินรำเพราะเป็นการแสดงทัศนคติทางจิตของตัวละครในการเล่นเป็นหลัก นอกจากนี้ยังมีการตั้งค่าอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับความโกรธ เช่น การเป่าปาก ถอนหายใจ เขย่าเมื่อคุณประหลาดใจหรือกลัว เป็นต้น การเดินเข้ามายังการเดินของผู้สูงอายุ มีลักษณะขาอง นิ้วเท้าชี้ออกไปด้านนอก เอวก็มลง แขนขวาแกว่งเมื่อเดินไปทางซ้าย และแขนซ้ายแกว่งเมื่อเดินไปทางขวาซึ่งสะท้อนถึงสภาพการเดินของผู้สูงอายุเป็นหลัก เสื้อแขนบานเป็นลักษณะเฉพาะของจิวซานตงซึ่งไม่เพียงแต่สามารถเพิ่มเอฟเฟ็กต์ภาพเพื่อแสดงความสวยงามให้แก่ตัวละครได้เท่านั้นแต่ยังแสดงอารมณ์ของตัวละครได้อีกด้วย เช่น เมื่อตัวละครเขินอายให้ใช้แขนเสื้อปิดหน้า เวลาเศร้าให้ใช้แขนเสื้อเช็ดน้ำตา เมื่อแสดงกิริยามารยาทเรียบร้อยให้ดึงแขนเสื้ออีกข้างขึ้นด้วยมือข้างเดียว เมื่อตัวละครสองตัวอยากกอดก็ประสานแขนเสื้อเพื่อแสดงการกอด ด้วยการแสดงแอ็กชันที่มีสไตล์ทำให้ลักษณะตัวละครของตัวละครแอนิเมชันแตกต่างและมีอัตลักษณ์มากขึ้น ในตอนท้ายของแอนิเมชันเรื่องเหลียงจู้ได้เปลี่ยนสไตล์ปลายแขนเสื้อและการกระทำอื่น ๆ ที่มีสไตล์เพื่อทำให้ผู้ชมสามารถระบุตัวละครได้อย่างชัดเจนและสามารถแยกแยะผ่านการเคลื่อนไหวของตัวละครได้ ความเหมือนและความแตกต่างแสดงให้เห็นกิจกรรมทางจิตวิทยาของตัวละครและสร้างภาพตัวละครได้หลายชั้น



ภาพที่ 4-32 ท่าทางของตัวละครเหลียงซานป้อใน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน” (Qiu Yue, 2024)

ท่าทางการเคลื่อนไหวของจิ้งจะเน้นรูปแบบของการเคลื่อนตัวไปทางซ้ายก่อนไปทางขวา การเคลื่อนตัวก้าวไปข้างหน้าและค่อยถอยหลัง ในแอนิเมชันเรื่อง “เหลียงจู้” การออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวของเหลียงซานป้อจะต้องแสดงออกถึง “ความหดหู่ การลุกขึ้น การหยุดและการถอยหลัง” การออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวเป็นการผสมผสานระหว่างการเคลื่อนไหวและความนิ่ง ตลอดจนการก้าวไปข้างหน้าและการถอยหลังที่เหมาะสม จังหวะของ “การปรากฏตัว” จะต้องไม่เพียงแต่สอดคล้องกับของการเคลื่อนไหวก่อนหน้าและที่ตามมาเท่านั้น แต่ยังต้องประสานกับเสียงซ้องและกลองอีกด้วย



ภาพที่ 4-33 ท่าทางของตัวละครจิ้งไถใน “เฉาเฉียวร่วมสาบาน” (Qiu Yue, 2024)

การ “หยุด” บ่อยครั้งของจู้อิงไถเป็นสัญญาณของเป็นการหยุดการสนทนาระหว่างตัวละครสองตัวชั่วคราว เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของจังหวะ การเคลื่อนไหว ความนิ่ง ความเร็วและความช้าจึงเปลี่ยนไป ผ่อนคลายความตึงเครียดของผู้ชมและแสดงถึงความรู้สึกของตัวละครนี้ในเวลาอีกด้วย

ภาพสะท้อนของจังหวะในแอนิเมชันมักจะมีการเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยในการปรับแต่งไม่กี่เฟรม อย่างไรก็ตาม การออกแบบเล็กน้อยเหล่านี้มีพื้นฐานที่ดีและสมเหตุสมผล ไม่ใช่การปรับเปลี่ยนโดยไม่มีผลลัพธ์ การเคลื่อนไหวที่ละเอียดเป็นส่วนสำคัญของการนำเสนอโดยภาพรวม การเคลื่อนไหวที่มีชีวิตชีวามากขึ้นสามารถวนซ้ำ สามารถยืดหยุ่นและเป็นจังหวะได้ ดังนั้นไม่เพียงแต่ตรรกะของการเคลื่อนไหวจะต้องเข้มงวดเท่านั้น แต่พฤติกรรมของการเคลื่อนไหวจะต้องมีการขึ้นและลงด้วย

อาชีพที่แตกต่างกันจะมีกิจกรรมการปฏิบัติงานที่แตกต่างกันและต่างมีข้อกำหนดที่มีสไตล์ของตัวเองโดยพวกเขาจะแสดงอารมณ์และอัตลักษณ์ทางจิตวิทยาผ่านภาษากายภายนอกและการแสดงออกทางสีหน้า เช่น พระเอกบู๊ควรมีพลัง นางเอกควรถนัดขริม ตัวนางฮวานด้านควรมีชีวิตชีวาและอื่นๆ เราต้องใช้ความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์ดั้งเดิมนี้ให้เกิดประโยชน์เพื่อส่งเสริมและสร้างผลงานแอนิเมชันที่มีสไตล์ประจำชาติมากขึ้นเพื่อเพิ่มเสน่ห์ให้กับวัฒนธรรมเชิงสัญลักษณ์อันเป็นอัตลักษณ์ของจีน

การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ขององค์ประกอบจิ๋วซานตงในแอนิเมชันที่ทำด้วยมือ ได้แก่ หุ่นเชิด อุปกรณ์ประกอบฉาก ฉาก และรูปทรงอื่น ๆ ผสมผสานการเคลื่อนไหวของกล้องอย่างมีสไตล์เข้ากับการร้องเพลงจิ๋วซานตงและเอฟเฟกต์เสียงจะทำให้ผลงานแอนิเมชันมีลักษณะทางศิลปะแบบจิ๋วซานตงที่โดดเด่น ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ทุกคนเริ่มให้ความสนใจกับละครเรื่องเหลียงจู้และการพัฒนาศิลปะและวัฒนธรรมจิ๋วซานตงทำให้การผลิตแอนิเมชันจิ๋วซานตงได้รับผลกระทบเป็นอย่างมาก เมื่อเทียบแอนิเมชันจิ๋วซานตงแบบสองมิติกับสามมิติพบว่าทั้งสองต่างสร้างชื่อเสียงให้กับจิ๋วซานตง ดังนั้นวิธีการประยุกต์และรูปแบบการแสดงออกขององค์ประกอบอุปกรณ์ในการออกแบบแอนิเมชันจึงมีความสำคัญทางทฤษฎีและคุณค่าทางปฏิบัติ

3. การวิเคราะห์ฉากเวที

การตั้งค่านีในภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นจะต้องคำนึงถึงเอฟเฟกต์โดยรวมของฉากด้วย เพราะในภาพยนตร์ไม่ได้มีเพียงสีของตัวละครที่โดดเด่นเท่านั้นแต่ยังรวมถึงเอฟเฟกต์โดยรวมของฉากด้วย หากเอฟเฟกต์สีโดยรวมของภาพยนตร์ทั้งเรื่องไม่สม่ำเสมอและแต่ละเอฟเฟกต์เน้นที่คุณลักษณะของตัวเองจะทำให้ภาพยนตร์ทั้งเรื่องยุ่งเหยิงและเอฟเฟกต์ทางศิลปะจะลดลง ดังนั้นในขณะที่พิจารณาสีของการสร้างแบบจำลองตัวละคร เราต้องศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสีของฉากในภาพยนตร์ทั้งเรื่องและให้ความสนใจกับความสมบูรณ์ ความสามัคคี และการเสริมซึ่งกันและกัน ฉาก

หมายถึง สภาพแวดล้อมเชิงพื้นที่ที่ตัวแบบตั้งอยู่ รวมถึงฉากภายใน ฉากภายนอก และอุปกรณ์ประกอบฉาก การออกแบบฉากในแอนิเมชันเป็นงานศิลปะที่ให้บริการแอนิเมชัน แสดงโครงเรื่อง การยุติความขัดแย้งของโครงเรื่องและการแสดงตัวละครซึ่งโดยส่วนใหญ่จะสะท้อนให้เห็นในรูปของช่องว่าง พื้นหลังและอุปกรณ์ประกอบฉากในจิว์จินมีหน้าที่รองรับการแสดงของนักแสดงและมีลักษณะการแสดงแบบอิสระมาก ในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ เมื่อฉากปรากฏขึ้น โทนีสีทางอารมณ์ของงานทั้งหมดจะถูกเปิดเผย หากใช้ฉากอย่างเหมาะสม จังหวะจะนุ่มนวล เป็นจังหวะ และสวยงามมากขึ้น ในทางกลับกัน หากจัดการฉากไม่ถูกต้อง ความรู้สึกโดยรวมของภาพยนตร์จะถูกทำลาย ฉากและการสร้างแบบจำลองตัวละครในแอนิเมชันเป็นส่วนเสริมและการแปลงตัวละครเดียวกันในฉากต่าง ๆ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าการสร้างโมเดลฉากในแอนิเมชันไม่ได้มีอยู่อย่างอิสระแต่มีไว้เพื่อถ่ายทอดตัวละครในภาพยนตร์ได้ดีขึ้น การออกแบบพื้นหลังเรื่องเสียงจึงเป็นไปตามสไตล์ศิลปะและลดความซับซ้อนของพื้นหลัง เมื่อออกแบบฉากแอนิเมชัน ความสวยงามของแนวความคิดทางศิลปะของแอนิเมชันจึงจะถูกนำมาพิจารณาด้วยเพราะแนวความคิดทางศิลปะคือจิตวิญญาณของการวาดภาพเงิน ในการจัดเรียงภาพ ผู้วิจัยตั้งบทเรียนมาจากวิธีการแสดงออกของแนวคิดทางศิลปะแอนิเมชันแบบดั้งเดิม ใช้เทคนิคการเว้นช่องว่างเพื่อวาดฉากสัญลักษณ์แทนฉากจริง ใช้เปอร์สเปกทีฟจุดกระจายเพื่อวาดพื้นหลังและสร้าง แนวความคิดทางศิลปะที่ไม่ชัดเจน การสร้างความงามของแนวความคิดทางศิลปะต้องอาศัยการผสมผสานของฉากต่าง ๆ และด้วยการเชื่อมโยงกันจึงทำให้เกิด “แนวความคิดทางศิลปะ” ได้ “การผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและความจริง” ครอบตำแหน่งสำคัญในการแสดงออกของสุนทรียศาสตร์แบบจีน การออกแบบพื้นหลังในภาพยนตร์สั้นแอนิเมชันเรื่องเสียงจึงมาจากฉาก “เสมือนจริง” บนเวทีอุปรากรและพยายามสร้าง “สัมผัสนอกฉาก” ที่มีกลิ่นอายความเป็นจีนอันเป็นอัตลักษณ์ การผสมผสานระหว่างศิลปะอุปรากร ศิลปะแอนิเมชันและการผสมผสานพื้นหลังบนเวทีที่เรียบง่ายแต่ลึกซึ้งเข้ากับพื้นหลังแอนิเมชันจะนำองค์ประกอบใหม่ ๆ มาสู่การสร้างแอนิเมชันได้อย่างไม่ต้องสงสัย ทั้งยังสามารถมอบแพลตฟอร์มที่ทรงพลังยิ่งขึ้นสำหรับแอนิเมชัน

การแสดงภาพที่สมบูรณ์แบบเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความประทับใจแก่ผู้ชม เมื่อความสนใจของผู้ชมถูกดึงดูดมาที่ภาพยนตร์ก็จะทำให้ภาพยนตร์เริ่มต้นได้อย่างประสบความสำเร็จ การใช้องค์ประกอบการสร้างแบบจำลองจะทำให้ผู้ชมมีพื้นที่สำหรับจินตนาการและสุนทรียภาพมูลค่าการดำรงอยู่ของรูปทรงทั้งหมดมีความสำคัญทางสุนทรียศาสตร์ บรรลุการสื่อสารทางจิตวิญญาณอย่างแท้จริงกับผู้ชม ตอบสนองความต้องการทางจิตวิญญาณของผู้ชม มุ่งมั่นที่จะสะท้อนอารมณ์และวิถีทางจิตวิทยาของผู้สร้างที่แตกต่างกันในขอบเขตสูงสุด นอกจากนี้ยังสามารถสร้างเอฟเฟ็กต์ภาพที่สมบูรณ์และบรรยากาศฉากพิเศษผ่านพลังการแสดงออกอันเป็นอัตลักษณ์ของภาพการสร้างแบบจำลองได้อีกด้วย

แอนิเมชันนี้ให้ความสำคัญกับความสมมาตรโดยสมบูรณ์ วิธีการจัดองค์ประกอบภาพนี้เป็นการแสดงออกและสร้างสภาพแวดล้อมที่สมบูรณ์เพื่อแสดงธีมหลักของภาพ การจัดองค์ประกอบภาพสะท้อนถึงนิสัยการรับชมของชาวจีน โดยแสดงถึงฉากขนาดใหญ่ในการพรรณนาฉากและมุมมองที่เน้นย้ำถึงลักษณะของความสมบูรณ์ ความหลากหลาย และระยะห่างในการแสดงฉาก การจัดองค์ประกอบฉากแบบสมมาตร จัดกึ่งกลาง และกระจายใช้สำหรับการอ้างอิงในการออกแบบฉากของแอนิเมชันเรื่องเหลียงจู้ ในฉากขนาดใหญ่ในช่วงเริ่มต้นใช้วิธีการจัดองค์ประกอบภาพแบบกระจายเพื่ออ้างอิงและติดตามความเป็นเอกภาพของ “การเติมเต็ม” และ “ความว่างเปล่า” ในภาพ ช่องว่างที่เหมาะสมของฉากแอนิเมชันทำให้ภาพทั้งหมดดูเป็นจังหวะ การออกแบบเวทีกลางแจ้งใช้รูปทรงของศาลาตามแบบสถาปัตยกรรมโบราณและการตกแต่งภายในใช้วิธีการจัดวางของเวทีงัวชานตงแบบดั้งเดิม



ภาพที่ 4-34 ฉากศาลาเฉาเฉียว (Qiu Yue, 2024)

4. การวิเคราะห์ภาษามุกกล้อง

ภาษามุกกล้องเป็นภาษาที่ใช้สื่อสารระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ภาษามุกกล้องเป็นกุญแจสำคัญในการที่ผู้กำกับใช้ถ่ายทอดความคิดของเขาไปยังผู้ชมและทำให้ผู้ชมยอมรับในแนวคิดของผู้กำกับ ภาษามุกกล้องเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดความคิด การเล่าเรื่องและแสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติอันเป็นอัตลักษณ์ในแอนิเมชัน ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ฉากต่าง ๆ จะถูกเลือกเพื่อ

แสดงข้อมูลที่แตกต่างที่พวกเขาต้องการสื่อและฉากต่าง ๆ จะถูกเลือกเพื่อส่งเสริมการพัฒนาโครงเรื่องตามเนื้อหาของเรื่อง

ในภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นเรื่องเหลียงจู้ ฉากเปิดเรื่องจะค่อยๆ เผยให้เห็นภาพเมืองทั้งเมืองด้วยเลนส์สโลว์โมชั่น จากนั้นเลนส์ซูมจะแสดงตำแหน่งของตัวละครและสภาพแวดล้อมโดยรอบเพื่ออธิบายความเป็นมาของเรื่องราว ภาพซูมระดับกลางของจู้อิงไถและสาวใช้ขณะกำลังเดินทางออกนอกเมืองเน้นย้ำว่าพื้นหลังของเวลาเป็นช่วงเวลากลางวัน จากนั้นการซูมภาพเข้าออกยังเน้นย้ำว่าเรื่องราวกำลังจะเกิดขึ้นที่ไหน เมื่อจู้อิงไถเริ่มร้องเพลงจิวชานตงภาพพระยะไถ่ถูกใช้เพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละคร ในขณะเดียวกันภาพพระยะไถ่ยังเน้นโครงเรื่องและปรับปรุงบรรยากาศอีกด้วย นอกจากนี้ ฉากต่าง ๆ เช่น ภาพพาโนรามาขนาดเล็กจะถูกนำมาใช้เพื่ออธิบายพัฒนาการของเนื้อเรื่องโดยย่อและแสดงสภาพแวดล้อมของตัวละครโดยย่อ การใช้ภาพดังกล่าวอย่างสมเหตุสมผลจะสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของงานนั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น แม้ว่าจะเป็นฉากหรือช็อตเดียวกันแต่หากมีตำแหน่งต่างกันหรือมีการรวมฉากก่อนและหลังต่างกั้จะทำให้ได้รับวิธีการแสดงอารมณ์แบบใหม่ซึ่งนี่คือศิลปะแห่งการตัดต่อ เช่น ฉากที่จู้อิงไถและเหลียงชานป้อพูดคุยกันอยู่บริเวณด้านหน้าและตรงกลางของหนังสือจะมีการสลับฉากก่อนหลังที่แตกต่างกันจะทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าจะไม่อยากหลุดออกจากโฟกัสภาพ ในส่วนที่พระเอกกำลังร้องเพลง เทคนิคการตัดต่อภาพย้อนอดีตจะทำให้เรามองเห็นอารมณ์ต่าง ๆ จากมุมมองของสาวใช้ การใช้เทคนิคนี้ช่วยให้ภาพยนตร์สามารถอธิบายโครงเรื่องและยังช่วยส่งเสริมการพัฒนาโครงเรื่องอีกด้วย ภาพถ่ายพระยะไถ่ครั้งสุดท้ายที่พวกเขาคุกเข่าด้วยกันไม่เพียงแต่อธิบายธีมของหนังสือทั้งเรื่องเท่านั้น แต่ยังทิ้งความทรงจำอันไม่มีที่สิ้นสุดให้กับผู้ชมอีกด้วย



ภาพที่ 4-35 ฉากบรรยากาศในเมือง (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 4-36 มุม Tracking shot (Qiu Yue, 2024)

5. การวิเคราะห์ลีลันของตัวละคร

เพื่อสะท้อนถึงความสอดคล้องของสไตล์ศิลปะแอนิเมชันและรูปแบบการแสดงออกทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันอุปรากรเรื่องเหลียงจู้ได้ซึมซับลักษณะของศิลปะพื้นบ้านของจีนในแง่ของรูปร่างทำให้รูปร่างของแอนิเมชันมีความกระชับและสรุปใจความได้มากขึ้น ในระหว่างกระบวนการผลิตภาพยนตร์ลีลันแอนิเมชันเรื่องเหลียงจู้ผู้วิจัยยังคำนึงถึงว่าแอนิเมชันจำเป็นต้องวาดบนระบบสี่โดยรวมเมื่อตั้งค่าสีเพราะการใช้สีในแอนิเมชันสามมิติไม่ได้ใช้เพียงสีเดียวหรือสองสีเท่านั้น ดังนั้นสีของตัวละครหลักในเรื่องเหลียงจู้จึงถูกเลือกให้เป็นสีที่เป็นตัวแทนในแอนิเมชันมากขึ้นและผสมผสานกับการจัดเรียงและการผสมสีในพื้นที่หลังของแอนิเมชันโดยยังคงรักษาลักษณะของสีและใช้แอนิเมชันในการดึงดูดความสนใจของผู้ชม

ลีลันในเรื่องเหลียงจู้สะท้อนอารมณ์ของสีที่มีคอนทราสต์สูงและสีในธีมต่าง ๆ ต่างก็แสวงหาความกลมกลืนในทางตรงกันข้าม ตัวละครส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ใช้โทนสีอบอุ่นเพื่อลดความบริสุทธิ์ของสีและทำให้เกิดความกลมและความสดชื่นของตัวละคร สาเหตุที่นิยมใช้เทคนิคหน้าสีชมพูเพราะว่าหน้าสีชมพูจำเป็นต้องเพิ่มความขาวมากขึ้นในระหว่างขั้นตอนการวาดภาพเพื่อให้ใบหน้าของตัวละครโดดเด่นยิ่งขึ้นในภาพที่มีหลายสี ในภาพยนตร์แอนิเมชัน จู้อิ่งไถและสาวใช้มีการระบายสีบนใบหน้าด้วยสีชมพูเพื่อให้เกิดเอฟเฟกต์สีชมพูบนแก้มของตัวละคร ทำให้ตัวละครดูโดดเด่นและสดใส แต่เนื่องจากจู้อิ่งไถปลอมตัวเป็นผู้ชาย ดังนั้นใบหน้าของเธอจึงควรใกล้เคียงกับสีผู้ชายมากที่สุด แอนิเมชันอุปรากรเรื่องเหลียงจู้ ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในกระบวนการหลังระบายสีและปรับสีผ่าน

ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ตามความต้องการของภาพ สีเครื่องแต่งกายของเหลียงซานป้อและจู้อิงไถมี ความตัดกันอย่างมากระหว่างสีเงินและสีน้ำเงินแสดงฐานะคนธรรมดาสามัญ ส่วนจู้อิงไถสวม แจ็กเก็ตและกางเกงขายาวสีชมพู ในขณะที่เดียวกัน ความบริสุทธิ์ของสีหลักของตัวละครแต่ละตัวจะ ลดลงตามลำดับเพื่อให้สีของตัวละครมีความกลมกลืนและเป็นหนึ่งเดียวกันแต่ก็ตัดกัน เหลียงจู้มั่งมั่งที่ จะทำให้รูปร่างและสีของภาพยนตร์ดูเรียบง่ายและไม่ได้กำหนดว่าบลิ๊อคสีและรูปร่างเชิงเส้นจะต้อง สอดคล้องกันอย่างเคร่งครัดซึ่งเพียงแต่แสวงหาความรู้สึกของสีทั่วไปเพื่อสร้างเอฟเฟ็กต์ภาพที่ผ่อน คลาย



ภาพที่ 4-37 สีเส้นของเครื่องแต่งกาย (Qiu Yue, 2024)

การมาถึงของยุคสื่อใหม่ การพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่องและการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีแอนิเมชันกับศิลปะกลายเป็นเรื่องที่สำคัญมาก การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ช่วยลดต้นทุนและประหยัดเวลาในการผลิตแอนิเมชัน ขณะเดียวกันการอัปเดตเทคโนโลยีซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ยังให้การสนับสนุนทางเทคนิคสำหรับการผลิตการ์ตูนที่แสดงสไตล์ศิลปะที่มีเอกลักษณ์ หลังจากการตั้งค่าสีเสร็จสิ้น งานระบายสีของภาพยนตร์สั้นแอนิเมชันอุปรากรเรื่องเหยียงจู้ก็เสร็จสมบูรณ์ผ่านโปรแกรม Marvelous Designer 12 Personal สีของแต่ละส่วนจะถูกทำเครื่องหมายด้วยค่า RGB ที่สอดคล้องกัน เมื่อระบายสีแบบร่างเส้น งานระบายสีระยะกลางจะดำเนินการตามค่า RGB ที่ทำเครื่องหมายไว้ หลังจากเพิ่มสีให้กับเฟรมภาพแล้ว คุณสามารถใช้เครื่องมือหยดสีในซอฟต์แวร์เพื่อคัดลอกสีได้โดยตรง จากนั้นใช้ถังสีเพื่อเติมพื้นที่ที่ต้องการลงสี ในระยะต่อไปจะใช้เอฟเฟกต์พิเศษที่เกี่ยวข้องกับการตัดภาพเพื่อขัด ปรับแต่งและนำเสนอสีสั้นในภาพยนตร์สั้นแอนิเมชันให้สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น ในการแสดงออกของเส้นภาพเคลื่อนไหวในเรื่องเหยียงจู้ รูปทรงด้านนอกของตัวละครจะเลียนแบบพื้นผิวของภาพพิมพ์แกะไม้ โดยเส้นหมึกสีอ่อนจะเปลี่ยนไปตามท่าทางของตัวละครและจับคู่พื้นหลังเพื่อทำให้ภาพสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ส่วนสีของเส้นหลักจะเป็นสีดำเพื่อให้ภาพตัวละครโดดเด่นและมีสไตล์เป็นหนึ่งเดียว



ภาพที่ 4-38 สีสั้นของตัวละคร 1 (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 4-39 สีเส้นของตัวละคร 2 (Qiu Yue, 2024)

การวิเคราะห์จิตวิทยาผู้ชมกับการออกแบบแอนิเมชันบทบาทตัวละครจิวชานตง

ความสนุกสนานของเด็ก ความรู้สึกของวัยรุ่นและการดำรงชีวิตของผู้ใหญ่

การคิดแอนิเมชันส่วนใหญ่ประกอบด้วย 2 ส่วนเช่นเดียวกับศิลปะรูปแบบอื่น ๆ คือ การคิดอย่างสร้างสรรค์และการคิดแบบเปิดกว้าง อย่างไรก็ตาม ด้วยอัตลักษณ์ของแอนิเมชันในฐานะสื่อศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์และการยอมรับความคิดของแอนิเมชันสามารถแบ่งออกเป็นความคิดของผู้ใหญ่และความคิดของเด็กจากมุมมองต่าง ๆ ในศิลปะแอนิเมชัน ทั้งสองไม่เพียงแต่เป็นศัตรูกันเท่านั้น แต่ยังช่วยเสริมซึ่งกันและกันด้วย ดังนั้น เมื่อออกแบบตัวละครสำหรับแอนิเมชันจิวชานตง เราไม่สามารถละเลยตำแหน่งของกลุ่มเป้าหมาย แต่เราต้องเข้าใจจิตวิทยาของผู้ชมในกลุ่มอายุต่าง ๆ และคำนึงถึงการบูรณาการจิตวิทยาเด็ก ความรู้สึกของเยาวชน และวิถีชีวิตของผู้ใหญ่ด้วย

1. ตัวละครแอนิเมชันในจิวชานตงจะต้องมีความคล้ายคลึงกันและเหมาะสมกับสถานการณ์ของเด็ก ๆ ในบริบทของยุคใหม่ เราควรพยายามทำความเข้าใจความสนใจของเด็กอีกครั้งและตีความความไร้เดียงสาในรูปแบบที่ทันสมัยมากขึ้น ประการแรก เด็ก ๆ ยอมรับแอนิเมชันผ่านรูปภาพเป็นอันดับแรกและพวกเขาหวังว่าจะยอมรับเรื่องราวในรูปของรูปภาพ ประการที่สอง แอนิเมชันที่เด็กยอมรับนั้นขึ้นอยู่กับสัญชาตญาณในการคิดและเป็นการปล่อยความรู้สึกทางจิตวิทยาในตนเอง ในการออกแบบแอนิเมชันตัวละครจิวชานตง เมื่อดัดแปลงตัวละครจิวชานตงแบบดั้งเดิม เราได้ก้าวผ่านการวางตำแหน่งตัวละครดั้งเดิมที่ตายตัว พยายามค้นหาจุดบรรจบกับจิตวิทยาของเด็กและเปลี่ยนตัวละครให้เป็น “เพื่อน” ที่มีมนุษยธรรม ดังนั้น เราจึงไม่ได้มุ่งเน้นที่การสร้างความสนใจของเด็กแบบสุ่ม

สี่สุมห้าหรือดั่งดูเด็กผ่านการแสดงออกที่เกินจริง การกระทำตลกหรือเสียงหัวเราะที่ไร้สาระ แต่ควรเน้นความเป็นเด็กผ่านการออกแบบสไตล์ คำอธิบายตัวละคร การแสดงออกทางภาษาการใช้ภาพเคลื่อนไหวและอิมิตคอนเพื่อแสดงความรู้สึกที่ใกล้ชิดกับใจเด็ก ๆ และโดนใจพวกเขา

เด็ก ๆ คือหัวใจสำคัญของวัฒนธรรมเหลียงจู้ จู้เรื่องเหลียงจู้ควรเริ่มต้นจากเด็ก การออกแบบแอนิเมชันจู้ซานตงช่วยให้เด็ก “เผชิญหน้า” และทำให้วัฒนธรรมของจู้ซานตงมีความสุขและเป็นที่ยอมรับได้ การออกแบบแอนิเมชันของตัวละครจู้ซานตงไม่เพียงแต่รักษาความหมายแฝงทางวัฒนธรรมและแก่นแท้ทางศิลปะของจู้ซานตงเท่านั้นแต่ยังเหมาะกับลักษณะการชมของเด็กอีกด้วย การแทรกวัฒนธรรมจู้ซานตงเข้าไปในหัวใจที่สวยงามของเด็กในรูปแบบของแอนิเมชันจะช่วยให้เด็กค่อย ๆ เข้าใจจู้ซานตง วัฒนธรรมจู้และปลูกฝังความสนใจในจู้ซานตงให้เด็กชอบและเข้าใจตั้งแต่อายุน้อย ส่งผลให้ในอนาคตมีผู้ปกครองจำนวนมากที่เข้าใจและเก่งในการชมจู้ซานตงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

2. สำหรับวัยรุ่น เนื่องจากความพิเศษของวงจรรการเติบโตทำให้วัยรุ่นในช่วงนี้อยู่ในช่วงต่อต้าน สุนทรียศาสตร์อันเป็นอัตลักษณ์ของแอนิเมชันและความเสมือนจริงของเกมแอนิเมชันได้เปลี่ยนจินตนาการของวัยรุ่นให้กลายเป็น “ความจริง” ซึ่งสนองความต้องการในการระบายอารมณ์ของพวกเขาอย่างมาก ภาพยนตร์นาจาที่ออกฉายในปี 2019 ตอบสนองรสนิยมของวัยรุ่นได้อย่างมาก ทั้งในด้านเอฟเฟกต์ทางการมองเห็นและชื่อเสียงในบ็อกซ์ออฟฟิศ นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นในกลุ่มอายุเดียวกันตั้งแต่พล็อตแรกไปจนถึงการหาเพื่อนใหม่ การเก็บเกี่ยวและการเติบโต ความรู้สึกถึงตัวตนและการมีส่วนร่วม จะเห็นได้ว่าในกระบวนการออกแบบแอนิเมชันจู้ซานตง อารมณ์และความต้องการภายในของคนหนุ่มสาวจำเป็นต้องได้รับการพิจารณาอย่างถี่ถ้วนและสามารถพบได้จากผลงานแอนิเมชันจู้ซานตง

การตอบสนองความต้องการทางจิตวิญญาณ

ปัจจัยที่แท้จริงในกิจกรรมการค้าของมนุษย์คืออุปสงค์และตำแหน่งงานว่างทางวัตถุหรือทางจิตวิญญาณเท่านั้นที่สร้างอุปสงค์และด้วยวิธีนี้เท่านั้นถึงจะสามารถนำไปสู่กิจกรรมการทำธุรกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการทางร่างกายและจิตใจได้ ปัจจัยทางจิตวิทยามีบทบาทสำคัญในความต้องการที่เกิดขึ้นหลังจากที่ผู้บริโภคคิด เลือก และประเมินผล

1. ความต้องการความบันเทิงในผลิตภัณฑ์ออกแบบแอนิเมชันถือเป็นหนึ่งในความต้องการพื้นฐานของผู้บริโภค การเล่าเรื่องของตัวละครจู้ซานตงและเอฟเฟกต์ทางศิลปะของแอนิเมชันของตัวละครจู้ซานตงสามารถตอบสนองความต้องการด้านความบันเทิงของผู้คนได้ เมื่อเปรียบเทียบกับความบันเทิงประเภทนวนิยายและภาพยนตร์แล้ว รูปแบบของแอนิเมชันสามารถตอบสนองความต้องการด้านความบันเทิงของผู้คนได้ดีกว่า

2. ผู้คนเกิดมาพร้อมกับความเป็นเจ้าของ และความเป็นเจ้าของมาพร้อมกับการเติบโตของผู้คน ความเป็นเจ้าของขั้นพื้นฐานที่สุดมาจากความรักและคนปกติจะไม่หึงหวงกับสิ่งที่พวกเขาไม่ชอบ

โดยปกติตัวละครจิวซานตงจะใช้งานได้บนหน้าจอทีวีหรือบนเวทีซึ่ง “มองเห็นได้แต่จับต้องไม่ได้” อย่างไรก็ตาม หลังจากการออกแบบแอนิเมชันแล้ว พวกเขาสามารถสร้างเป็นแบบจำลอง ฟิกเกอร์ และซีรีส์ผลิตภัณฑ์บางชุดซึ่งสามารถตอบสนองแฟน ๆ ได้ในระดับที่มากขึ้น

การวิเคราะห์คุณค่าแอปพลิเคชันแอนิเมชันจากเนื้อหาศิลปะจิวซานตง

เอกสาร “ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเสริมสร้างการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในประเทศของฉัน” ระบุว่ามรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ควร “ใช้และพัฒนาอย่างสมเหตุสมผล” ศิลปะจิวซานตงเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของชาติที่ควรนำไปใช้กับนโยบายนี้ ในระหว่างการสำรวจงานวิจัย ผู้วิจัยได้ทบทวนโรงละครจิวซานตงหลายแห่งพบปัญหาต่อไปนี้

1. การหายตัวไปของคณะจิวซานตง ในช่วงทศวรรษ 1950 และ 1960 มีคณะละครจิวซานตงมากกว่า 200 คณะ ต่อมาในปี 1978 มี 160 คณะและในปี 1980 เหลือเพียง 127 คณะ ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา คณะจิวซานตงตอนนี้เหลือเพียงคณะหยานไถ โรงละครชิงเต่าลู่และคณะละครท้องถิ่นเล็ก ๆ บางแห่ง นอกจากนี้คณะละครส่วนใหญ่ยังถูกยุบและยกเลิกทีละคณะจนเหลือไม่มากนัก แม้ว่าจะมีคณะละครเล็ก ๆ ในบางมณฑลจะยังคงมีชื่ออยู่แต่ก็มีอยู่เพียงในนามเท่านั้นและไม่สามารถแสดงจิวซานตงตามปกติได้

2. นักแสดงมีจำนวนลดลงและไร้การสืบทอด อุตสาหกรรมจิวมีสภาพที่ไม่สมบูรณ์และต้องเรียนรู้อย่างจริงจังทำให้เป็นการยากที่จะแสดงจิวซานตงได้ตามปกติ บทละครที่ยอดเยี่ยมบางบทก็เปลี่ยนไปจนจำไม่ได้โดยเปลี่ยนภูมิทัศน์ทางประวัติศาสตร์และละเมียดบัญญัติที่เกี่ยวข้องของกฎหมายคุ้มครอง เช่น การปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ควรให้ความสำคัญกับความถูกต้องและความสมบูรณ์ของเรื่องราวเหลียงจู้ เป็นต้น

3. การสร้างกลุ่มเป้าหมาย ในแง่ของอายุของผู้ชม คนที่มาซื้อตั๋วเพื่อชมการแสดงจิวซานตงส่วนใหญ่จะเป็นผู้สูงอายุ รองลงมาคือวัยกลางคน แม้ว่าแฟนเพลงรุ่นเยาว์ของจิวซานตงจะมีอยู่ไม่น้อยและบางคนมาจากต่างจังหวัดหรือที่อาศัยในพื้นที่ชนบท แต่เนื่องจากสภาพความเป็นอยู่ของคณะจิวซานตงส่วนใหญ่ทำให้ผู้ชมในชนบทถูกตัดขาดเพราะสถานการณ์ของพื้นที่ชนบทรอบเมือง

4. ขาดสิ่งอำนวยความสะดวกด้านฮาร์ดแวร์ ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ ปัจจุบันแทบจะไม่มีผลิตภัณฑ์การออกแบบสร้างสรรค์หรือของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับตัวละครจิวซานตง ในโรงละครทั้งขนาดใหญ่และเล็กมีโชว์แค่วันหนังสือโบราณเกี่ยวกับจิวซานตงเท่านั้นและส่วนใหญ่วางอยู่ในตู้จัดแสดงซึ่งมีเพียงผู้ชมไม่กี่คนเท่านั้น การออกแบบผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่น่าจะไปสู่การบริโภคผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมของจิว

ชานตงได้มากที่สุดหลังจากที่ผู้ชมเพลิดเพลินกับการแสดงจิวชานตงแล้ว นอกจากนี้ คณะละครส่วนใหญ่ไม่มีผู้บริหารและนักแสดงไม่มีการฝึกฝนทำให้คุณภาพของการแสดงลดลงอย่างมาก ส่งผลให้ผู้ชมลดลงและผู้ชมที่ลดลงส่งผลให้การแสดงลดลงจนก่อให้เกิดวงจรอุบาทว์

วัฒนธรรมจิวชานตงเป็นวัฒนธรรมที่มีชีวิตซึ่งมีความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย มีสีสันและครอบคลุม ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ศิลปินจิวชานตงจำนวนมากนับไม่ถ้วนได้มีส่วนร่วมในความพยายามพัฒนาจิวชานตงโดยใช้วัสดุทางวัฒนธรรมของตัวละครจิวชานตงมาเป็นวัตถุดิบสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์แบบแอนิเมชันผ่านการวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบสร้างสรรค์วัฒนธรรมจิวชานตง และด้วยความช่วยเหลือของเทคโนโลยีดิจิทัล ตลอดจนประโยชน์จากข้อได้เปรียบในการพัฒนาของสื่อใหม่อย่างเต็มที่ส่งผลให้อิทธิพลของจิวชานตงสามารถขยายไปสู่รูปแบบที่ออกแบบอย่างสร้างสรรค์ กระตุ้นให้ผู้คนให้ความสนใจและเข้าใจจิวชานตงจนทำให้สามารถเผยแพร่และพัฒนาได้ดียิ่งขึ้น

1. การยกระดับความมีชีวิตชีวาและคุณค่าของศิลปะจิวชานตง

ในยุคปัจจุบันมีความบันเทิงหลากหลายรูปแบบและฟังก์ชันความบันเทิงดั้งเดิมของจิวชานตงก็ลดลงอย่างมาก ในกระบวนการพัฒนาตัวละครจิวชานตงพบว่าเป็นการยากที่จะสืบทอดและพัฒนาบทหรือพล็อตเรื่องของจิวชานตงในสถานการณ์ปัจจุบันต่อไปได้ อย่างไรก็ตาม ฟังก์ชันความบันเทิงดั้งเดิมของศิลปะจิวชานตงที่อ่อนแอลงก็ไม่ได้แสดงถึงการสูญเสียคุณค่าทางศิลปะของจิวชานตง จากมุมมองความต้องการของสาธารณะ เราได้รวมตัวละครจิวชานตงเข้ากับการออกแบบและพัฒนาแอนิเมชัน ดำเนินการกำหนดเป้าหมายการเปลี่ยนแปลงอย่างสร้างสรรค์ สร้างมูลค่าใหม่ให้แก่ตัวละครจิวชานตงและสร้างรากฐานใหม่สำหรับจิวชานตง การขยายพื้นที่การสื่อสารของวัฒนธรรมและศิลปะจิวชานตงในครั้งนี้ทำให้เกิดกลไกที่เป็นนวัตกรรมสำหรับศิลปะจิวชานตงที่จะบูรณาการเข้ากับชีวิตสาธารณะได้

2. การส่งเสริมวัฒนธรรมจิวชานตงแบบดั้งเดิมสู่ภายนอก

การบูรณาการการออกแบบสร้างสรรค์แอนิเมชันส่งเสริมให้สื่อการสื่อสารของศิลปะจิวชานตงแบบดั้งเดิมเปลี่ยนแปลงไปจากการแสดงบนเวทีแบบดั้งเดิม ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้ามวัฒนธรรม ทำให้เกิดมุมมองใหม่สำหรับการประชาสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนศิลปะจิวชานตง

3. การเปลี่ยนแปลงร่วมสมัยของการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมและเทคโนโลยี

ด้วยการพัฒนาอินเทอร์เน็ต 4G/5G ทำให้แพลตฟอร์มสื่อใหม่ๆ เช่น Weibo และ WeChat รวมถึงฟอรัมและแอปโพสต์บางแห่งมีแพลตฟอร์มอันทรงพลังสำหรับการเผยแพร่และการสื่อสารแอนิเมชันจิวชานตง แอนิเมชันสื่อใหม่มีลักษณะเฉพาะของการสื่อสารผ่านสื่อใหม่ หลังจากงานแอนิเมชันหรือวิดีโอเผยแพร่บนเว็บไซต์หรือวิดีโอที่เกี่ยวข้องแล้ว ไม่เพียงแต่คุณสามารถตรวจสอบปริมาณการเข้าชมได้เท่านั้น แต่คุณยังสามารถเข้าใจความคิดที่แท้จริงของผู้ชมเกี่ยวกับงานผ่านการถูกใจและความคิดเห็น ในเวลาเดียวกัน แฟน ๆ ยังสามารถแสดงความคิดเห็นเชิงโต้ตอบภายในและ

แม้แต่การสื่อสารโดยตรงผ่านการทำงานและการเล่นเอฟเฟกต์ ซึ่งเราสามารถรับรู้ถึงการสื่อสารและการโต้ตอบที่ทันท่วงทีระหว่างผู้สร้าง ผลงาน และผู้ชมได้

ตัวละครจิวซานตงถูกสร้างเป็นอีโมติคอนผ่านการออกแบบแอนิเมชันและผู้ชมสามารถเลือกใช้หรือเผยแพร่อีโมติคอนเหล่านี้ได้โดยตรงตามอารมณ์ในขณะนั้นผ่านความช่วยเหลือจากแพลตฟอร์มสื่อใหม่ “ปฏิสัมพันธ์” ที่ใช้งานได้ในลักษณะนี้สามารถส่งเสริมการแพร่กระจายของวัฒนธรรมจิวซานตงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลงานแอนิเมชันมีความหมาย 2 ประการคือการชื่นชมและการแสดงออก ผู้ชมไม่เพียงแต่เป็นผู้แสดงความชื่นชมและผู้เผยแพร่เท่านั้น แต่ยังรวมถึงผู้ใช้ด้วย

4. การไล่ตามกระแสนิยม

อุตสาหกรรมจำนวนมากในปัจจุบันมี “ปฏิภิกิริยาลูกโซ่” และ “ขับเคลื่อนผลประโยชน์ร่วมกัน” เช่นเดียวกับละครทีวีที่มีเรตติ้งสูงอาจทำให้ตัวเอกชายและหญิงหรือแม้แต่ตัวประกอบมีชื่อเสียงได้ในทันทีและผลที่ตามมา เช่น เงินเดือน ทรัพย์สิน ฯลฯ จะส่งผลโดยตรงหลังจากที่เขาได้รับความนิยม ดังนั้นการที่ภาพยนตร์และแอนิเมชันทางโทรทัศน์จะประสบความสำเร็จนั้น การบอกเล่าแบบปากต่อปากจึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยประสิทธิภาพและความต่อเนื่องของภาพยนตร์นั้นสำคัญกว่ารายได้จากบ็อกซ์ออฟฟิศของภาพยนตร์เป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น เพราะกำไรส่วนใหญ่ของภาพยนตร์โทรทัศน์และแอนิเมชันมาจากการพัฒนาอนุพันธ์ของแอนิเมชันและคุณประโยชน์ที่ได้รับจากผลิตภัณฑ์ต่อพ่วง ดังนั้น นักออกแบบจึงควรตั้งเอาองค์ประกอบต่าง ๆ จากภาพยนตร์และการออกแบบแอนิเมชันมาสร้างอนุพันธ์ต่อเนื่องโดยการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ่านการบริโภคและการซื้อเพื่อสร้างความพึงพอใจทางอารมณ์และความรู้สึกถึงอัตลักษณ์ของตัวละคร

สรุปท้ายบท

ประการแรก วิเคราะห์และแยกแยะลักษณะของการออกแบบแอนิเมชันและการแสดงออกของตัวละครจิวซานตง ในการออกแบบแอนิเมชันนั้นเป็นการแสวงหาหน้าที่ การรับรู้และองค์ประกอบที่เป็นทางการที่มีอยู่ของตัวละครและจิวซานตงจำเป็นต้องได้รับการเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างมากเพื่อปรับตัวให้เข้ากับความต้องการด้านการใช้งานหรือศิลปะ

ประการที่สอง การวิเคราะห์ความสำคัญ ความแม่นยำ และลักษณะทั่วไปของการออกแบบฉากท่าทางโดยการสังเกตการแสดงท่าทางและการแสดงออกของตัวละคร การศึกษาครั้งนี้ได้รับความช่วยเหลือจากการแสดงของนักแสดงซึ่งปูทางไปสู่ 3 เรื่อง ได้แก่ การเชื่อมโยงแอนิเมชันมิติการใช้ภาษาที่น่าทึ่งและทักษะการแสดงเสริมของอุปกรณ์ประกอบฉาก ในการสำรวจบทบาทของอุปกรณ์ประกอบฉากในตัวละครที่เคลื่อนไหวสรุปได้ว่าอุปกรณ์ประกอบฉากไม่เพียงแต่สามารถสร้างบรรยากาศได้เท่านั้นแต่ยังทำให้ผู้ชมสามารถเพลิดเพลินกับ “ความดื่มด่ำ” ในเวลาเดียวกัน ยังสามารถช่วยให้การแสดงตัวละครโดนใจผู้ชมด้วย

ประการสุดท้าย ความสำคัญของการฝึกออกแบบแอนิเมชันตามศิลปะจิวซานตงเป็นการวิเคราะห์จิตวิทยาผู้ชมที่ใช้สำหรับการออกแบบตัวละครจิวซานตง วิเคราะห์และแยกแยะประเด็นสำคัญของการสร้างสรรค์ จากนั้น ในขั้นตอนการฝึกออกแบบเชิงสร้างสรรค์ การวิจัยเบื้องต้น การวิเคราะห์และการสรุปผลการสำรวจด้วยแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและนักแสดงจิว ส่วนใหญ่จะถูกรวมเข้ากับการวิจัยทางทฤษฎีเบื้องต้นเพื่อสร้างสไตล์การออกแบบและกระบวนการของการออกแบบแอนิเมชันตัวละครจิวซานตง



บทที่ 5

การวิเคราะห์การออกแบบแอนิเมชันจิวซานตงเรื่องเหลียงจู้

ที่มาของแรงบันดาลใจในการออกแบบเรื่องเหลียงจู้

ตำนานเหลียงจู้แสดงถึงการดำรงอยู่ของจิตวิญญาณทางวัฒนธรรมที่เผยแพร่พลังทางจิตวิญญาณเชิงบวก เมื่อหลายพันปีก่อน การที่เหลียงจู้ยอมตายเพื่อความรักถือเป็นเรื่องราวสะเทือนอารมณ์ที่เกิดจากความรักและจิตวิญญาณแห่งการต่อต้านเพื่ออิสรภาพของจู้จึงได้สร้างความตกใจให้กับผู้คนจำนวนนับไม่ถ้วน ตำนานเหลียงจู้ไม่เพียงแต่เป็นที่ชื่นชอบของชาวจีนเท่านั้นแต่ยังเผยแพร่ไปยังทั่วโลกและเป็นที่ชื่นชอบของคนทุกท้องถิ่นด้วย

นอกจากนี้ ตำนานเหลียงจู้ยังมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม กล่าวคือนิทานพื้นบ้านมักจะเชื่อมโยงกับประเพณีท้องถิ่นที่เกิดขึ้นจริงในต่อนั้น นิทานพื้นบ้านดูเหมือนจะเป็นตำนานจริงและข้อเท็จจริงที่ถูกสร้างขึ้นอย่างต่อเนื่องผ่านการสลับและหลอมรวมเข้ากับความเป็นจริงในกระบวนการสืบทอดและเผยแพร่ตำนานเหลียงจู้ได้สะท้อนให้เห็นประเพณีท้องถิ่นมากมายซึ่งเราสามารถเรียนรู้ข้อมูลทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องผ่านตำนานเหลียงจู้ได้ จากข้อมูลทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมนี้ เราจะได้เห็นประเพณีพื้นบ้านและชีวิตทางสังคมที่สอดคล้องกัน ดังนั้น ตำนานเหลียงจู้จึงถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของชาติ มีประวัติยาวนาน มีความหมายลึกซึ้ง มีอัตลักษณ์และมีชีวิตชีวา เป็นกระจกที่สะท้อนเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ การดำรงอยู่ของมนุษย์และความเป็นจริงทางสังคมซึ่งการแสดงออกทางศิลปะในรูปแบบนี้สามารถเจาะลึกข้อมูลทางวัฒนธรรมที่อยู่เบื้องหลังเรื่องราวและศิลปะได้ เหลียงจู้เป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนที่ดีเยี่ยมซึ่งการสืบทอดและพัฒนาวัฒนธรรมเหลียงจู้มีคุณค่าอย่างยิ่งต่อการสืบทอดและพัฒนาวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน

1. การสืบทอดและสร้างสรรค์แอนิเมชันเรื่องเหลียงจู้

สำหรับการสืบทอดวัฒนธรรม เราไม่สามารถมองว่าเป็นแนวคิดที่ว่างเปล่าได้ แต่เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนของอุตสาหกรรมแอนิเมชันอุปรากรจีน เราต้องให้ความสำคัญกับการค้นหาองค์ประกอบแบบดั้งเดิมของอุปรากรจีนด้วยภาษาแอนิเมชันที่แฝงอยู่ซึ่งไม่ใช่การแทนที่ด้วยเครื่องจักร และถ้าหากเป็นเพียงแค่การลอกเลียนแบบองค์ประกอบของอุปรากรจีนเราอาจไม่สามารถสร้างแอนิเมชันอุปรากรจีนที่ควรค่าแก่การสืบทอดได้ ดังนั้น วัฒนธรรมอุปรากรจีนแบบดั้งเดิม เช่น ตัวละคร ฉากบนเวที และการแสดงที่มีสไตล์ เป็นต้น จึงไม่สามารถถ่ายโอนไปยังการผลิตแอนิเมชันได้

โดยตรงทำให้เราจำเป็นต้องแยกองค์ประกอบของจิ้งจอกแล้วสรุปให้เป็นสัญลักษณ์พิเศษ จากนั้นทำให้สัญลักษณ์เคลื่อนไหวและออกแบบภาพที่เป็นตัวแทน โดยสัญลักษณ์เหล่านี้ยังสามารถใช้เป็นภาพแทนเพื่อปูทางสำหรับการวิจัยเชิงนวัตกรรมครั้งต่อไปและการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ข้อมูลพื้นฐานทุกส่วนมีความสมบูรณ์แบบได้

2. การวิเคราะห์บทละครและการเลือกตอนเรื่องเหลียงจู้

เหลียงจู้ เป็นเรื่องราวความรักและความสัมพันธ์ระยะสั้นแต่งดงามของเหลียงซานป้อกับจู้อิงไถ เนื้อหาส่วนใหญ่แสดงถึงความภักดีต่อความรักของเหลียงซานป้อและความจริงใจและความหลงใหลในความรักของจู้อิงไถ หลังจากเหลียงซานป้อเสียชีวิตลง จู้อิงไถก็คิดถึงเขาทั้งกลางวันและกลางคืน การประชดอย่างมีมนุษยธรรมของจู้อิงไถเป็นสิ่งที่น่าจดจำและซาบซึ้ง

ก่อนที่จะทำแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเรื่องราวตำนานเหลียงจู้และศึกษาภาพยนตร์จำนวนมาก หลังจากทบทวน ลบและเลือกบทละครในแต่ละตอนหลายต่อหลายครั้ง ในที่สุดผู้วิจัยได้ตัดสินใจเลือกทำแอนิเมชันที่มีความยาว 10 นาทีกว่า โดยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์มาจากข้อความที่ตัดตอนมาจากผลงานอุปรากรจีนจิ้งจอกตงสุดคลาสสิกเรื่องเหลียงซานป้อกับจู้อิงไถตอน Caoqiao Jieban เพื่อบอกเล่าเรื่องราวความคุ้นเคยของเหลียงซานป้อกับจู้อิงไถโดยใช้การผสมผสานระหว่างองค์ประกอบของจิ้งจอกตงและเทคนิคแอนิเมชันสามมิติ

การสร้างบทละครใหม่

เพื่อที่จะลบภาพวิถีดั้งเดิมของแอนิเมชันจิ้งจอกตงที่ยืมมาจากบทละครจิ้งจอกตงแบบคลาสสิกโดยตรง ผู้วิจัยได้ทำการปรับเปลี่ยนและสร้างสรรค์โครงสร้างการเล่าเรื่องและวิธีการดำเนินเรื่องเพื่อสร้างอัตลักษณ์ให้กับแอนิเมชันเรื่องเหลียงจู้ของผู้วิจัย



ภาพที่ 5-1 แผนผังโครงสร้างการเล่าเรื่องเหลียงจู้ (Qiu Yue, 2024)

1. บทสรุปของเรื่องราวและการเขียนสตอรี่บอร์ด

คำสาบานที่เฉาเฉียว เล่าเรื่องราวของจู้อิงไถสาวน้อยซึ่งมีอายุเพียง 16 ปี และขอออกจากบ้านไปเรียนหนังสือ แน่ใจว่าพ่อแม่ของเธอไม่เห็นด้วยทำให้จู้อิงไถอดอาหารประท้วงจนพ่อแม่ของเธอไม่มีทางเลือกอื่นนอกจากต้องเห็นด้วยอย่างไม่เต็มใจ พ่อแม่ของจู้อิงไถไม่มีลูกชายและมีลูกสาวเพียงคนเดียวเท่านั้นทำให้พวกเขา รู้สึกถึงความไม่สมดุลภายในใจดังนั้นจึงขอให้จู้อิงไถสวมเสื้อผ้าผู้ชายตั้งแต่เธอยังเป็นเด็ก จู้อิงไถได้ปลอมตัวเป็นผู้ชายและเดินทางออกจากบ้านเพื่อไปเรียนหนังสือตามที่เธอใฝ่ฝัน เมื่อเดินทางเกือบถึงเมืองหางโจว จู้อิงไถเห็นศาลาเฉาเฉียวที่สวยงามอยู่ข้างหน้าจึงรีบวิ่งไปที่ศาลาเพื่อหลบฝน ในเวลานี้เองได้มีผู้ชายที่แต่งตัวเหมือนนักเรียนคนหนึ่งเดินเข้ามาในศาลาทำให้จู้อิงไถได้พบกับเหลียงซานป้อแต่เนื่องจากพวกเขาไม่รู้จักรักกันทำให้จู้อิงไถไม่พูดคุยกับชายหนุ่มแปลกหน้าคนนี้ ต่อมาไม่นานทั้งสองจึงเริ่มพูดคุยกันและพบว่าพวกเขากำลังจะไปหางโจวเพื่อเรียนหนังสือกับโจวซือจางเหมือนกัน หลังจากการสนทนา ทั้งสองคนเริ่มมีใจตรงกัน ดังนั้นคนแปลกหน้าทั้งสองคนจึงตัดสินใจเป็นพี่น้องร่วมสาบานที่มีนามสกุลต่างกันศาลาเฉาเฉียวแห่งนี้ ดังรายละเอียดสตอรี่บอร์ดด้านล่าง

ตารางที่ 5-1

เลขมุกถ้อง	เนื้อหาหน้าจอ	มุกถ้อง
1	จู้อิงไถกับสาวใช้เดินทางออกจากบ้าน	พาโนรามา
2	เดินผ่านลานบ้าน	ระยะใกล้
3	คนสองคนกำลังข้ามสะพาน	พาโนรามา
4	มุ่งหน้าสู่ถนนในชนบท	ระยะใกล้ระยะใกล้
5	เดินผ่านดอกไม้	พาโนรามา
6	พบกับศาลาเฉาเฉียว	ช็อตตัดนอก ระยะใกล้
7	เข้าไปในศาลา	พาโนรามา
8	สาวใช้กำลังสนทนากัน	ใกล้ชิด
9	จู้อิงไถตรวจสอบบริเวณโดยรอบ	ช็อตตัดใน ใกล้ชิด
10	คนสองคนคุยกัน	ใกล้ชิด
11	เหลียงซานป้อและคนใช้เดินเข้ามา	พาโนรามา
12	ทั้งสองเดินผ่านต้นไม้และมาถึงหน้าศาลาเฉาเฉียว	ระยะใกล้
13	คนสองคนคุยกัน	ใกล้ชิด

เลขมุกคล้อง	เนื้อหาหน้าจอ	มุกคล้อง
14	คนใช้แนะนำให้ไปพักผ่อนที่ศาลาเฉาเฉียว	ใกล้ชิด
15	พบใครบางคนในศาลาเฉาเฉียว	ระยะกลาง
16	ทั้งสองคนไปพักผ่อนจู้อิงไถกับสาวใช้	ซื่อตัดนอก ระยะใกล้
17	เหลียวชานป้อและจู้อิงไถพูดคุยโต้ถามกัน	ใกล้ชิด
18	คนใช้ทั้งสองพูดคุยกัน	ใกล้ชิด
19	ทั้งสองพูดคุยกันอย่างมีความสุขและมีจุดประสงค์เดียวกัน	ใกล้ชิดมาก
20	มุกคล้อง คน 4	พาโนรามา
21	สาบานภายในศาลาเฉาเฉียว	พาโนรามา
22	ชุมออก	ระยะไกล

2. เนื้อเพลงคำสาบานที่เฉาเฉียว (Caoqiao Jiebai 草桥结拜)

ตารางที่ 5-2 เนื้อเพลงคำสาบานที่เฉาเฉียว

“上虞县	ณ อำเภอช่างหยู
祝家庄玉水河滨	บ้านตระกูลจู้ ริมแม่น้ำหุยสุ่ย
有一个祝英台 秀丽聪明	มีจู้อิงไถที่สวยงามและชาญฉลาด
立志求学读书杭城 主婢俩	ตั้งใจไปเรียนที่หางโจว กับสาวใช้
乔装扮	ปลอมตัว
离家启程啊	ออกเดินทางจากบ้านแล้ว
离家启程	ออกเดินทางจากบ้าน
小姐 快来呀	สาวน้อย รีบมาเร็ว
风和日丽花如锦	ลมแรง ดอกไม้ปลิวเหมือนผ้าแพร
小姐	สาวน้อย
女扮男装出远门	ผู้หญิงปลอมตัวเป็นผู้ชายเพื่อเดินทางไกล
避开邻里亲和戚	หลีกเลี่ยงเพื่อนบ้านและญาติพี่น้อง
瞒过相识行路人	ซ่อนตัวจากคนรู้จักและผู้สัญจรไปมา
走过五里青松岭	เดินผ่านสันเขาอูหลี่ซิงซ่ง
前面已是草桥亭	ด้านหน้าคือศาลาเฉาเฉียว

银心	อินซิน
我们还是到亭内歇息片刻	เราไปที่ศาลาเพื่อพักผ่อนกันสักหน่อย
离故乡 别双亲	ออกจากบ้านเกิด ไร้พ่อแม่
求学上杭城	เดินทางไปศึกษาที่หางโจว
见前面古凉亭	มองเห็นศาลาเก่าด้านหน้า
叫声四九停一停	ร้องตะโกนให้หยุดพักสักครู่
两腿酸软	ขาทั้งสองปวดเมื่อย
不如在此略坐片刻	ทำไมไม่นั่งที่นี้สักพัก
相公 说的有理	นายท่าน พูดมีเหตุผล
相公 亭内有人	นายท่าน ในศาลามีคนอยู่
无妨	ไม่เป็นไร
看他们也是行旅模样	ดูสิ เหมือนว่าพวกเขา กำลังเดินทาง
说不定也是读书去地	บางทีนี่อาจเป็นสถานที่สำหรับการอ่านหนังสือ
这位仁兄请了	พี่ชายคนนี้ชักชวนแล้ว
小弟	น้องชาย
有礼	สุภาพ
小弟 这厢还礼	น้องชาย สุภาพเรียบร้อย
敢问仁兄尊姓大名	ขอถามนามสกุลของพี่ชายได้ไหม
府居何处	คุณอาศัยอยู่ที่ใด
小弟姓祝名英台	น้องชายแซ่จู้ชื่ออิงไถ
乃是上虞祝家庄 人氏	เป็นชื่อตระกูลจู้ในช่างหยู
祝仁兄	น้องชายจู้
敢问兄台是	ขอถามพี่ชายคือใคร
会稽梁山伯	เหลียงซานป้อแห่งก๊วยจี
请问 梁仁兄	ขอถาม พี่ชายเหลียง
可是到杭城读书	หรือว่าไปหางโจวเพื่อเรียนหนังสือ
正是	แน่นอน
请问你呢	ขอถาม แล้วคุณล่ะ
小弟也去杭城 访师求学	น้องชายก็ไปหางโจวเพื่อเยี่ยมครูและเรียนหนังสือด้วย

好极 好极	ดีมาก ดีมาก
请坐	เชิญนั่ง
请坐	เชิญนั่ง
喂 喂 来	เฮ้ เฮ้ มา
你们是到哪里去的	คุณกำลังจะไปไหน
到杭城读书去的	ไปหางโจวเพื่อเรียนหนังสือ
到杭城读书去的	ไปหางโจวเพื่อเรียนหนังสือ
真是巧了	ช่างเป็นเรื่องบังเอิญจริงๆ
小姐 哎	สาวน้อย เอ้อ
小姐 好端端的在家里	สาวน้อย อยู่บ้านก็ดีแล้ว
你提她做什	คุณพูดถึงหล่อนทำไม
我是想 要是小姐也能出来一起读书	ฉันแค่อยากให้ผู้หญิงออกมาเรียนหนังสือด้วยกัน
那就好了	แบบนั้นก็ดีสิ
是呀	ใช่แล้ว
敢问仁兄 莫非	ขอถามพี่ชายได้ไหม
仁兄 有所不知	พี่ชาย มีบางอย่างที่อยากรู้
我家有个小九妹	ฉันมีน้องสาวอยู่ที่บ้าน
聪明伶俐人敬佩	ฉลาดหลักแหลม
描龙绣凤称能手	เชี่ยวชาญในการปักลายมังกรและหงส์
琴棋书画件件会	ดนตรี หมากรูก เขียนตัวอักษร และจิตรกรรม
我此番杭城求名师	ฉันกำลังมองหาครูที่มีชื่อเสียงในหางโจว
九妹一心想同来	อยากให้เดินทางมาด้วยกัน
我以为男儿固需经书读	ฉันคิดว่า ไม่ใช่แค่ผู้ชายที่ต้องอ่านพระคัมภีร์
女孩儿读书也应该	ผู้หญิงก็ควรเรียนหนังสือด้วย
只怪爹爹太固执	แต่ต้องโทษท่านพ่อที่ดื้อรั้นเกินไป
终于留下小九妹	สุดท้ายก็ทิ้งน้องสาวไว้ที่บ้าน
妙哉 高论 妙哉 高论	มีไหวพริบ มีวาจาดี มีไหวพริบ มีวาจาดี
仁兄宏论令人敬	พี่ชาย ทฤษฎีอันยิ่งใหญ่ของคุณน่าชื่นชมมาก
志同道合称我心	คนที่มีความคิดเหมือนกัน ชนะใจฉัน

男女同是父母生	ชายและหญิงเกิดมาจากพ่อแม่คนเดียวกัน
女孩儿读书明理	ผู้หญิงเรียนหนังสือเป็นเรื่องที่มีเหตุผล
也该应	และสมควร
仁兄夸奖 岂敢 岂敢	พี่ชายชมเกินไป กล้ามาก กล้ามาก
我以为天下男子一般样	ฉันคิดว่าผู้ชายทุกคนในโลกก็เหมือนกัน
难得他也为女子抱不平	หายากที่เขาจะยุติธรรมกับผู้หญิง
像这般良朋益友世间少	เพื่อนที่ดีแบบนี้มีน้อยคนในโลกนี้
我有意与他结为兄弟盟	ฉันตั้งใจที่จะเป็นพี่น้องร่วมสาบานกับเขา
祝仁兄	น้องชายจู้
小弟有言 只是难以启齿	น้องชายมีบางอย่างจะบอก แต่มันยากที่จะพูด
仁兄 有何见教	พี่ชาย มีคำแนะนำอะไรบ้าง
请但说无妨	ขอแค่บอกว่าไม่เป็นไร
方才与仁兄交谈	ฉันเพิ่งคุยกับพี่ชายของฉัน
深感知趣相同	ตระหนักถึงความสนใจที่ลึกซึ้งซึ่งแบบเดียวกัน
在下想与仁兄结为金兰之好	ฉันอยากมีความสัมพันธ์ที่ดีกับพี่ชายของฉัน
不知仁兄可愿意	ฉันไม่รู้ว่าพี่ชายจะเต็มใจหรือไม่
好啊 小弟也正有此心	ได้ น้องชายก็มีความตั้งใจนี้เหมือนกัน
如此甚好	ดีมาก
请问祝仁兄今年	ขอถามอายุน้องชายจู้ปีนี้
二八	สอง แปด (สิบหก)
山伯已是一十七岁了	ซานป้ออายุสิบเจ็ดแล้ว
有道是长者为兄 幼者为弟	มีสุภาษิตว่า ผู้เฒ่าคือพี่ ผู้น้อยคือน้อง
如此你我对天一拜	ดังนั้นคุณและฉันคำนับต่อสวรรค์
这旅途之中	ฉันไม่ได้นำรูปหรือเทียนติดตัวมาด้วยในการ
未带香烛	เดินทางครั้งนี้
这便如何是好	นั่นจะทำอย่างไรดี
不妨撮土为香	เช่นนั้น ปีบดินให้มีกลิ่นหอม
撮土为香	ปีบดินให้หอม
此计甚好	นี่เป็นแผนที่ดี

请	เชิญ
请	เชิญ

การสร้างบทบาทตัวละครจากองค์ประกอบของจิวซานตง

องค์ประกอบของจิวซานตงถูกนำมาใช้ในการออกแบบตัวละครเพื่อให้ตัวละครมีเสน่ห์แบบจีน มีความสวยงามทางสายตาและมีลักษณะสุนทรีย์ภาพประจำชาติ องค์ประกอบภายนอกที่นำมาใช้ในการสร้างแบบจำลองตัวละคร ได้แก่ เสื้อผ้า หมวก และการแต่งหน้าเพื่อถ่ายทอดบุคลิกความคิดและอารมณ์ภายในของตัวละคร การผสมผสาน “การใช้รูปแบบเพื่ออธิบายจิตวิญญาณและการมีทั้งรูปแบบและจิตวิญญาณ” เป็นการเน้นย้ำถึงลักษณะประจำชาติของการสร้างแบบจำลองตัวละครในแอนิเมชันและยังสื่อถึงความสำคัญที่ละเอียดอ่อนของ “การให้ความรู้แก่ผู้คน”

1. เครื่องแต่งกายของจิวซานตง

บทบาทหลักของจิวซานตงคือการถ่ายทอดลักษณะของตัวละคร จิวซานตงไม่ได้มีสไตล์ที่เป็นอัตลักษณ์มากนักโดยส่วนใหญ่จะมีบทบาทสามประเภท ได้แก่ บทบาทหญิง บทบาทชายและตัวละคร บทบาทหญิงแบ่งออกเป็นตัวนางซิงอี (นางเอกแท้ เน้นที่การร้อง) ตัวนางฮวาต่าน (คือตัวละครผู้หญิงที่อยู่ในวัยสาว อุปนิสัยสดใสร่าเริง) และตัวนางไฉต่าน (ตัวนางตลก)

ตัวนางซิงอีมักจะสวมเสื้อคลุมแขนยาว สีส่วนใหญ่เป็นโทนสีเย็น เช่น สีดำและสีน้ำเงิน การแต่งหน้าดูสะอาดตาและสว่าง ผ้าโพกศีรษะส่วนใหญ่เป็นสีเขียว ฟ้า

ตัวนางฮวาต่านแตกต่างจากตัวนางซิงอี การแต่งกายส่วนใหญ่เป็นการผสมผสานระหว่างเสื้อคลุมแขนยาวด้านหน้าเฉียง มีสายรัดหน้าท้องและกางเกงขากว้าง สีส่วนใหญ่มีความสดใส เช่น สีแดงกุหลาบ ชมพู เขียว และเหลือง การแต่งหน้าดูเข้มกว่าตัวนางซิงอี ผ้าโพกศีรษะมีลวดลายและสีสดใส

รูปแบบนักแสดงหญิงของจิวซานตงนั้นคล้ายคลึงกับจิวปักกิ่งมาก อย่างไรก็ตาม เนื่องจากจิวซานตงมีต้นแบบมาจากชีวิตของคนธรรมดา บุคลิกเรียบง่ายและไม่โอ้อวดทำให้การแต่งหน้าไม่เข้มเท่าจิวปักกิ่ง ซึ่งนี่คือลักษณะเฉพาะที่ทำให้จิวซานตงแตกต่างจากอุปรากรจีนอื่น ๆ และเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของจิวซานตง

บนเวทีจิวซานตงจะมีจำนวนตัวละครชายน้อยกว่าตัวละครหญิงและบทบาทที่พบบ่อยที่สุดในบรรดาตัวละครชายคือบทบาทของพระเอกของเรื่องและพระเอกบุน สไตล์ของพระเอกของเรื่องจะแต่งกายด้วยเสื้อปลายแขนกว้าง สวมหมวกและถือพัด สีทั่วไปคือสีชมพู เขียว และน้ำเงิน โดยรูปแบบนี้แสดงให้เห็นภาพลักษณ์ของนักวิชาการขงจื้อผู้สง่างาม

แอนิเมชันนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากบทเพลงในละครเรื่องเหลียงซานป้อและจู้อิงไถ ตอน คำสาบานที่เฉาเฉียว กล่าวถึงนางเอกปลอมตัวเป็นผู้ชายเพื่อไปเรียนที่หางโจว ดังนั้นการออกแบบตัวละครตัวเอกทั้งชายและหญิงจึงรวมองค์ประกอบการแต่งหน้าและสไตล์การแต่งตัวของตัวละครชายตามแบบจิวซานตงเข้าไว้ด้วยกัน



ภาพที่ 5-2 มุมมองทั้งสามด้านของตัวละครจู้อิงไถ (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 5-3 มุมมองทั้งสามด้านของตัวละครเหลียงชานป้อ (Qiu Yue, 2024)

ในการออกแบบตัวละครสาวใช้ บุคลิกของตัวละครนั้นคล้ายคลึงกับตัวนางฮวาต่าน สาวใช้ทั้งสองคนเป็นเด็กผู้หญิงที่มีชีวิตชีวา กระตือรือร้นและเต็มไปด้วยพลังความอ่อนเยาว์ ทว่าตัวละครไม่ได้ลอกเลียนแบบการแต่งหน้าของตัวนางฮวาต่านอย่างสมบูรณ์แต่มีการปรับปรุงบางอย่าง เช่น ทา

อายไลเนอร์สีดำ ดวงตาหงส์สีแดงเรียวและยกขึ้น ปากเซอร์รี่เล็ก ๆ และคิ้วของเธอเปลี่ยนเป็นคิ้วสั้น ซึ่งการแสดงออกนี้สอดคล้องกับสไตล์ศิลปะของภาพยนตร์ ขณะเดียวกัน องค์ประกอบใบหน้ายังถูกออกแบบให้มีความเกินจริงเพื่อเพิ่มคุณลักษณะให้กับภาพลักษณ์ของตัวละคร



ภาพที่ 5-4 มุมมองทั้งสามด้านของตัวละครสาวใช้ (Qiu Yue, 2024)

ในการวางตำแหน่งโดยรวมของภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่องเหลียงจู้ องค์ประกอบเครื่องแต่งกายของจ้าวซานตงได้กลายเป็นรูปแบบพิเศษในการแสดงออกในภาพยนตร์และสีสั้นของจ้าวซานตงยังถูกนำมาใช้ในการออกแบบแอนิเมชันด้วย จ้าวซานตงเป็นตัวแทนภายนอกของชีวิตฝ่ายวิญญาณโดยทั่วไปแล้ว รูปลักษณะของการออกแบบเสื้อผ้าจะต้องสอดคล้องกับการวางตำแหน่งของตัวละครในจ้าวซานตงและคุณค่าภายในของการแสวงหาความจริง ความดี และความงาม สุนทรียศาสตร์แบบดั้งเดิมเชื่อว่าคุณค่าในอุดมคติจะต้องเป็นสิ่งที่แสดงออกมาจากภายนอกเสมอและเครื่องแต่งกายอันงดงามของจ้าวซานตงได้ถ่ายทอดคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์นี้ได้อย่างแม่นยำ ตัวอย่างเช่น ฉากสีขาวยังให้ความรู้สึกสงบ ฉากสีแดงให้ความรู้สึกกระตือรือร้น สนุกสนานและเข้าถึงได้ ฉากสีดำให้ความรู้สึกลึกลับ เย็นชา จริงจัง และสยองขวัญซึ่งมีบทบาทในการพูดเกินจริงและบรรยายบรรยากาศ ในการ

ออกแบบผลงานครั้งนี้ เครื่องแต่งกายของตัวละครเอกหญิงชานป้อและจู่อิงไถสอดคล้องกับสถานะการศึกษาในปัจจุบัน ผสมผสานการแสวงหาความงามด้วยสีหม่นหมองและเครื่องแต่งกายโดยรวมที่เรียบง่ายเพื่อให้ตัวละครมีความเป็นอัตลักษณ์มากขึ้น

2. องค์ประกอบท่าทางการแสดงในเรื่องเหลียงจู้

การออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการผลิตแอนิเมชัน เมื่อนักสร้างแอนิเมชันออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร พวกเขาจำเป็นต้องสัมผัสประสบการณ์การเคลื่อนไหวด้วยตนเองและบางครั้งก็ต้อง “แสดง” ละครด้วย แม้ว่าศิลปะการแสดงจิวชานตงจะมีลักษณะเฉพาะตัวแต่แอนิเมชันก็สามารถแสดงออกมาได้อย่างอิสระ การเคลื่อนไหวของจิวชานตงที่ค่อนข้างยุ่งยากสามารถลดความซับซ้อนและเป็นอิสระในแอนิเมชันได้โดยยังคงความสวยงามนี้ช่วยให้ผู้ชมตีความความงามของการเคลื่อนไหวและเสน่ห์ทางศิลปะของแอนิเมชันจีนผ่านจินตนาการได้ กวีนิพนธ์แบบดั้งเดิมของจีนและสุนทรียศาสตร์คลาสสิกของจีนให้ความสนใจเป็นพิเศษกับรูปแบบศิลปะที่สง่างาม ความยุติธรรม ความเมตตากรุณา และความกลมกลืนซึ่งลักษณะทางศิลปะการแสดงจิวชานตงสอดคล้องกับสิ่งนี้ ขอบเขตทางจิตวิญญาณที่มีเมตตาและสุนทรียภาพอันสง่างามล้วนสามารถแสดงให้เห็นถึงศิลปะ คุณภาพของจิวชานตงเสน่ห์ทางจิตวิญญาณและวิถีชีวิตจิตวิญญาณแห่งสุนทรียศาสตร์แบบจีนโบราณ ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นเรื่องเหลียงจู้ เหลียงชานป้อและจู่อิงไถได้ร่วมกันสาบานที่ศาลาเฉาเฉียว การออกแบบฉากแอ็กชันในส่วนนี้ใช้การเคลื่อนไหวคลาสสิกหลายแบบจากจิวชานตงและผู้วิจัยมุ่งมั่นที่จะใช้เทคนิคแอนิเมชันแบบอิสระเพื่อแสดงความรู้สึกของคนสองคนตั้งแต่การพบกัน การพูดคุยอย่างมีความสุขและการเรียนร่วมกันเพื่อให้บรรลุถึงเสน่ห์ที่สดใสทั้งรูปแบบและจิตวิญญาณของการแสดงจิวชานตงและถ่ายทอดอารมณ์ผ่านจิตวิญญาณ



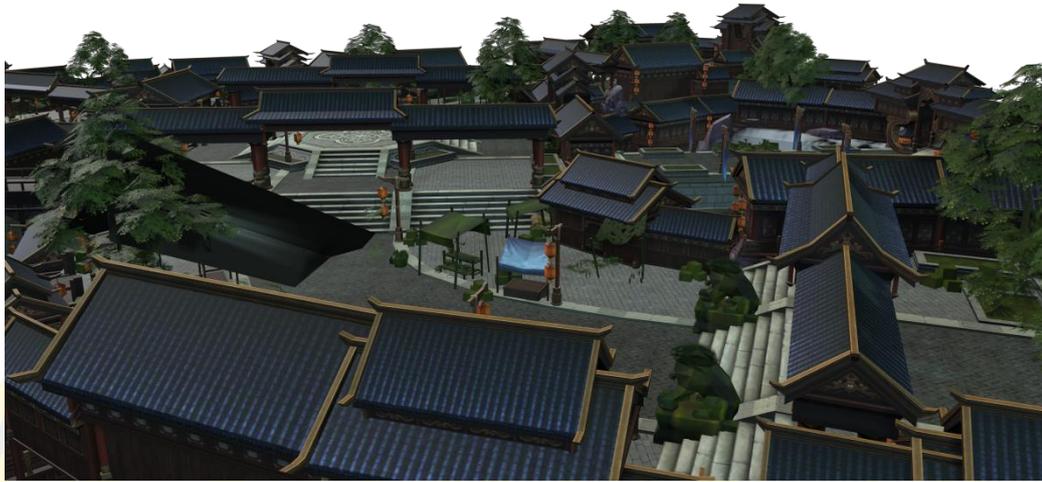
ภาพที่ 5-5 ท่าทางคุกเข่าของตัวละครในเรื่องเหลียงจู้ (Qiu Yue, 2024)



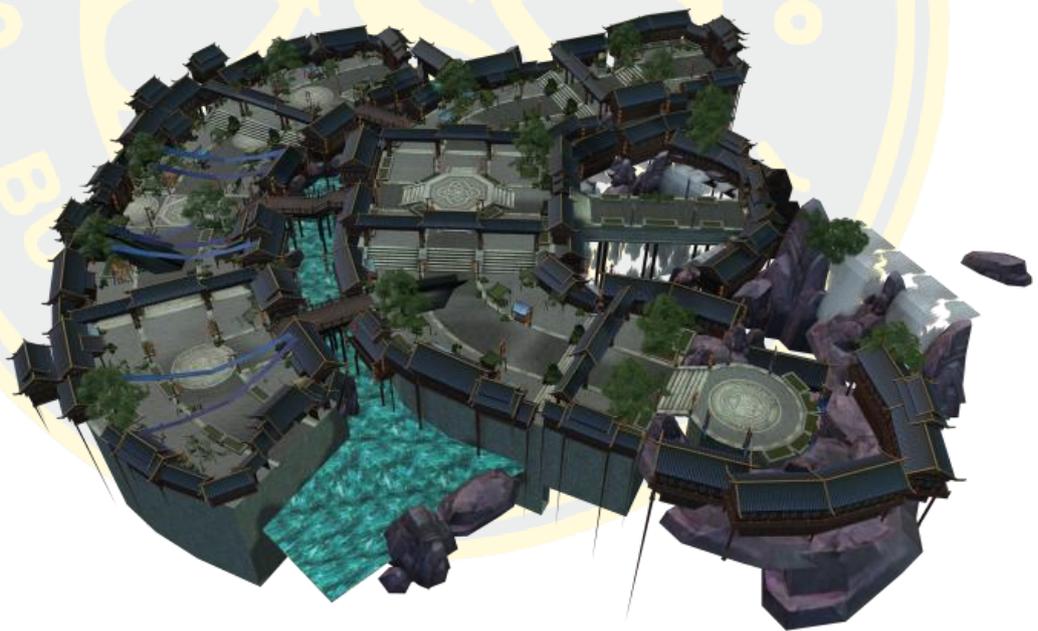
ภาพที่ 5-6 ฉากบรรยากาศ (Qiu Yue, 2024)

3. องค์ประกอบฉากในเรื่องเหลียงจู้

ฉากต่าง ๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นเรื่องเหลียงจู้ล้วนนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับแอนิเมชันและมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ทั่วไปโดยมีจุดประสงค์เพื่อให้มีพื้นที่สำหรับจินตนาการของผู้ชมมากขึ้น ฉากต่าง ๆ ในภาพยนตร์ใช้เทคนิคง่าย ๆ แบบอิสระเพื่อแสดงออกถึงสไตล์ที่หรูหราของการ์ตูน ในการสร้างการ์ตูน ฉากแอนิเมชันมักจะทำหน้าที่ให้บริการสำหรับการแสดงของตัวละครที่เคลื่อนไหวได้และการออกแบบฉากจะสะท้อนถึงเวลาและพื้นที่เฉพาะของการแสดงของตัวละคร เรามักจะพูดว่า “บนเวทีไม่มีน้ำมีแต่คนว่ายน้ำ” ริงที่ปลิวสามารถสร้างคลื่นได้ และไม้พายที่สั้นไหวก็สร้างเรือได้” การออกแบบฉากพื้นหลังที่เรียบง่ายสามารถให้อิสระแก่ตัวละครในแอนิเมชันได้อย่างมาก ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นเรื่องเหลียงจู้ใช้เทคนิคง่าย ๆ ขององค์ประกอบจิ๋วแบบจินโบราณในการออกแบบฉาก ผนังกระเบื้องสีถึงเมือง ทุ่งหญ้าสีถึงซานเมือง ศาลาโบราณสีถึงฉากศาลาเฉาเฉียว ความเรียบง่าย พื้นหลังและการออกแบบตัวละครสามารถสร้างเสียงสะท้อนแบบอัตนัยโดยแสดงสภาพแวดล้อมและพื้นที่เฉพาะของตัวละครต่าง ๆ ในแอนิเมชันตลอดจนการเปลี่ยนแปลงแบบไดนามิกของตัวละคร



ภาพที่ 5-7 ฉากบรรยากาศ 1 (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 5-8 ฉากบรรยากาศ 2 (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 5-9 ฉากบรรยากาศ 3 (Qiu Yue, 2024)

4. เทคนิคการใช้มุมมองในเรื่องเหลียงจู้

หน้าที่หลักของแอนิเมชันคือการใช้เลนส์ในการเล่าเรื่อง ในการทำดัชนีนิพนธ์ครั้งนี้ แอนิเมชันเรื่องเหลียงจู้ มีการใช้เทคนิคการแสดงออกในระยะใกล้จำนวนมาก ตัวอย่างเช่น ภาพก่อนหน้าปิดท้ายด้วยใบหน้าของเหลียงซานป้อในระยะใกล้ จากนั้นเริ่มจากภาพระยะใกล้ค่อย ๆ ขยายขอบเขตการมองเห็นไปอีกฉากหนึ่ง จุดประสงค์คือเพื่อสลับฉากและเนื้อหาการเล่าเรื่องโดยไม่รู้ตัวเมื่อผู้ชมมุ่งความสนใจไปที่ฉากก่อนหน้าและเพื่อให้ผู้ชมไม่รู้สึกรัดอึดกับการกระโดดฉากอย่างกะทันหัน นอกจากนี้ ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่องเหลียงจู้ยังใช้การผสมผสานข้อดีเดียวกันซ้ำ ๆ อีกด้วย ภาพคงที่ใช้เพื่อแสดงลักษณะขององค์ประกอบฉากในละคร ฉากยังคงไม่เปลี่ยนแปลง มุมมองได้รับการแก้ไขและเฟรมคงที่ การเคลื่อนไหวของตัวละครใช้เพื่ออธิบายสถานที่ซึ่งบรรลุผลจากการเน้นโครงเรื่องและการตัดกันระหว่างโครงเรื่องก่อนหน้าทำให้เกิดความรู้สึกทางวัฒนธรรมที่แข็งแกร่ง มีอัตลักษณ์และการสะสมทางประวัติศาสตร์ให้กับแอนิเมชัน

การใช้ภาษามุมกล้องที่หลากหลาย รวมถึงองค์ประกอบและการใช้ฉากต่าง ๆ การเปลี่ยนแปลงมุมมองภาพ ภาพการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกันและการเชื่อมโยงวิธีการแก้ไขหลายวิธีทำให้ประสิทธิภาพของมุมมองภาพสมบูรณ์ยิ่งขึ้นซึ่งสามารถอธิบายเนื้อเรื่องเพิ่มเติม ส่งเสริมการพัฒนาและการทำความเข้าใจโครงเรื่อง บทบาทของอารมณ์ยังสามารถปรับปรุงนวัตกรรม การแสดงออกและเสริมสร้างรูปแบบการแสดงออกของผลงานแอนิเมชันได้ด้วย

5. การเลือกใช้สีสັນในเรื่องเหลียงจู้

สีเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของฉากและเป็นองค์ประกอบทางการมองเห็นภาพที่ตรงที่สุด ในแอนิเมชันอุปกรกร บทบาทการแสดงของตัวละครถือเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ฉากเป็นองค์ประกอบที่เน้นการแสดงของตัวละครทำให้สีของฉากต้องมีคอนทราสต์กับสีของตัวละครและการแสดงของตัวละครจะถูกเน้นด้วยคอนทราสต์ของสี ในฉากแอนิเมชัน การใช้คอนทราสต์ของสีสามารถเน้นประสิทธิภาพของตัวละครให้ดีขึ้นได้

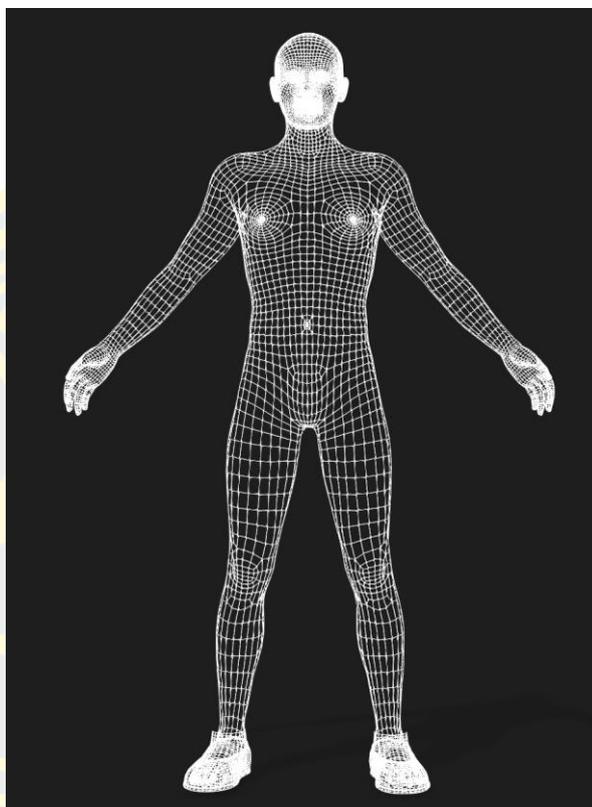
ในศิลปะการแสดงละครเวทีอุปกรกร โดยทั่วไปแล้วสีของเสื้อผ้าตัวละครจะสว่าง ในขณะที่สีของฉากจะเป็นสีที่มีความอึมครึมตัวดำเพื่อให้คอนทราสต์เน้นการแสดงของตัวละคร จากนั้นเมื่อออกแบบฉากแอนิเมชันให้ลดความอึมครึมตัวของสีฉากเพื่อแยกแยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับฉากและเน้นการแสดงของตัวละครผ่านความแตกต่างของสี ในการออกแบบฉากแอนิเมชันอุปกรกร เราควรเรียนรู้จากวิธีการประมวลผลสีนี้และประมวลผลฉากแอนิเมชันอุปกรกรผ่านการอึมครึมตัวของสีและความสัมพันธ์ระหว่างสีกับความเป็นจริง

การแสดงผลแอนิเมชันจิวซานตงเรื่องเหลียงจู้

1. การสร้างบทบาทตัวละคร

ในการสร้างตัวละคร ผู้วิจัยใช้ซอฟต์แวร์ Character Creator v4.33 (เรียกสั้น ๆ ว่า CC4) เพื่อทำการสร้างแบบจำลองตัวละคร การทำแผนที่วัสดุ ทรงผมและการเชื่อมกระดูก ตัวละครแต่ละตัวถูกตั้งค่าเป็นท่า A_POSE

1.1 เหลียงซานป้อ (โครงร่างและพื้นผิว)

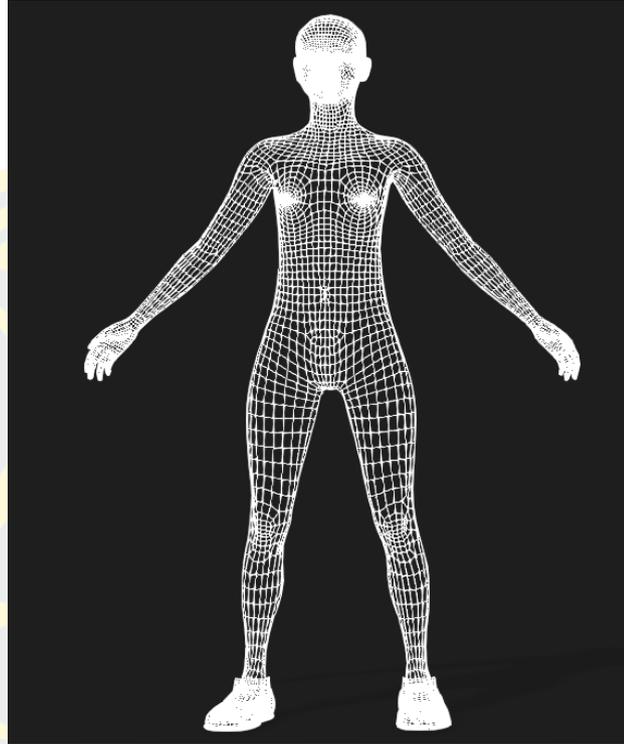


ภาพที่ 5-10 โครงร่างเหลียงซานป้อ (Qiu Yue, 2024)

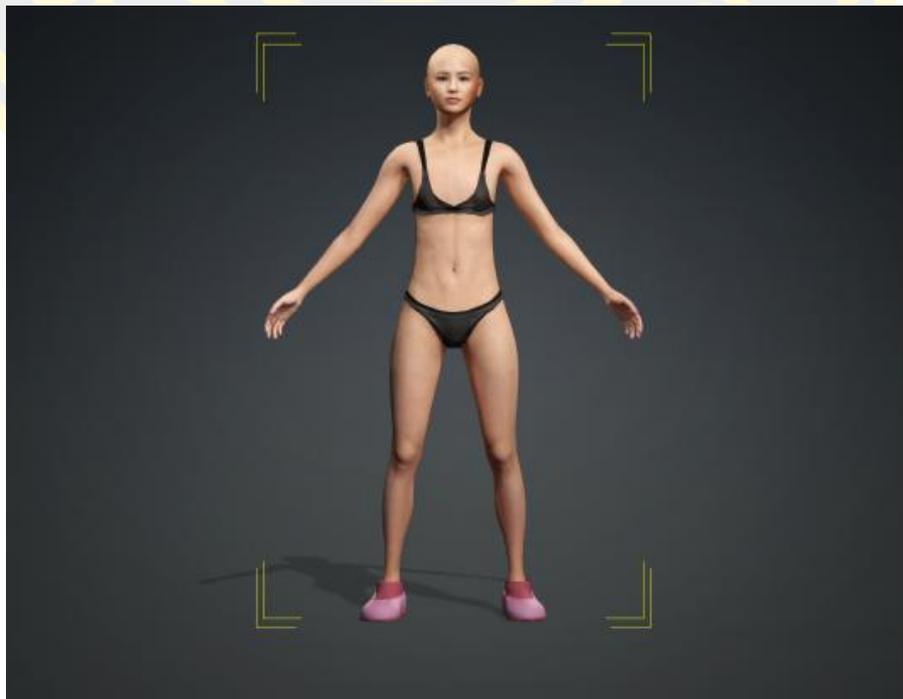


ภาพที่ 5-11 พื้นผิวเหลียงซานป้อ (Qiu Yue, 2024)

1.2 จู้อิงไถ (โครงร่างและพื้นผิว)

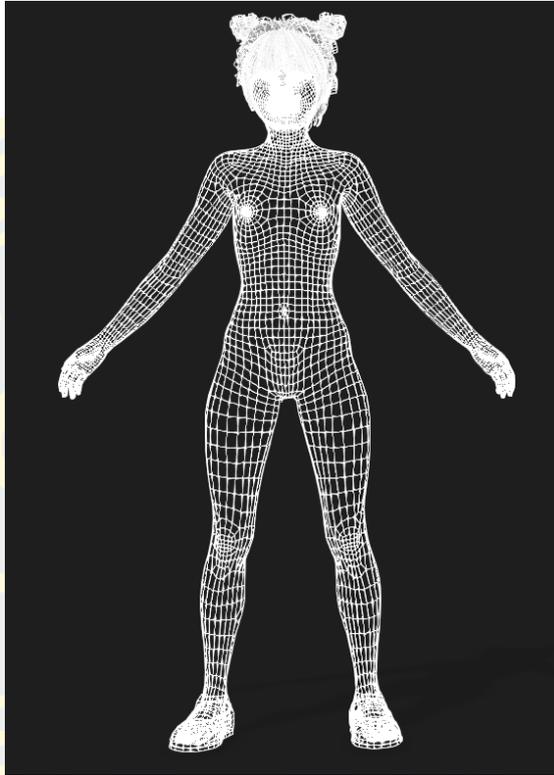


ภาพที่ 5-12 โครงร่างจู้อิงไถ (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 5-13 พื้นผิวจู้อิงไถ (Qiu Yue, 2024)

1.3 สาวใช้ชื่อจิว (โครงร่างและพื้นผิว)

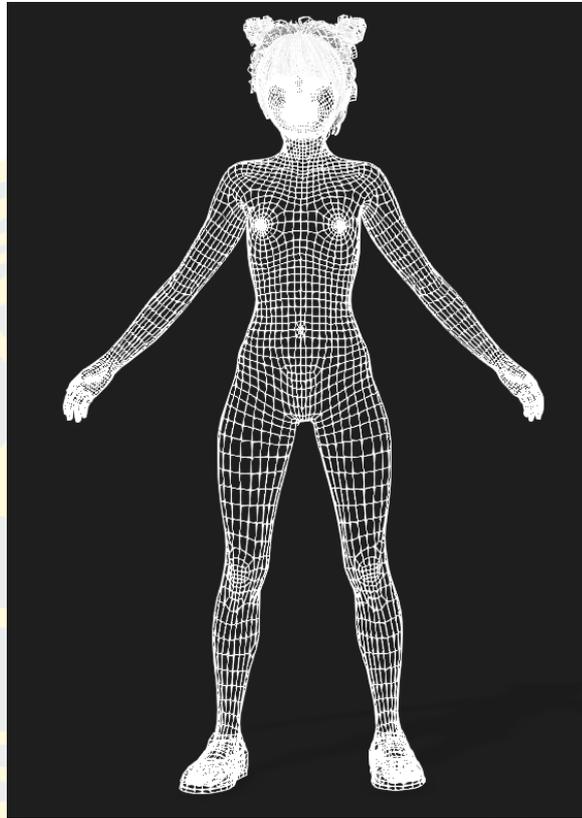


ภาพที่ 5-14 โครงร่างสาวใช้ชื่อจิว (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 5-15 พื้นผิวสาวใช้ชื่อจิว (Qiu Yue, 2024)

1.4 พื้นผิวสวไล้ชื่อจิว



ภาพที่ 5-16 โครงร่างสวไล้ชื่อจิว (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 5-17 พื้นผิวสวไล้ชื่อจิว (Qiu Yue, 2024)

2. การออกแบบเครื่องแต่งกาย

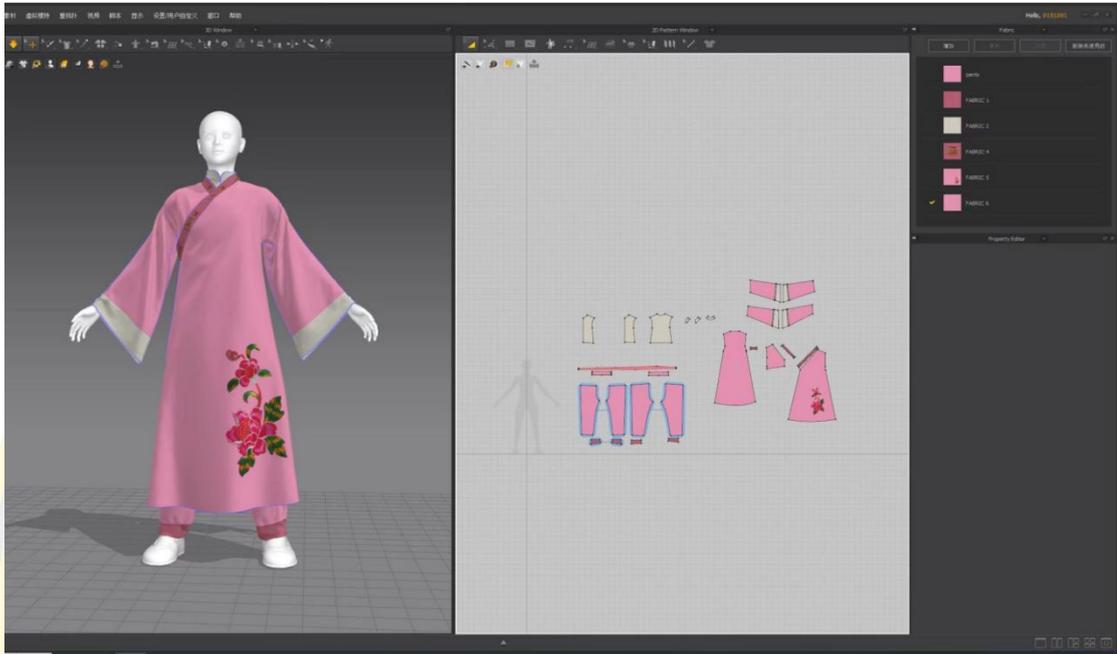
สำหรับการออกแบบเสื้อผ้าจะใช้ไดนามิกในการแก้ไขปัญหาการชนกันของเสื้อผ้าและสามารถโหลดทรงผมได้ในระหว่างแอนิเมชัน การออกแบบเครื่องแต่งกายและการคำนวณเครื่องแต่งกายแอนิเมชันของตัวละครแต่ละตัวจะใช้ซอฟต์แวร์ Marvelous Designer 12 Personal (เรียกสั้น ๆ ว่า MD12) และจำเป็นต้องใช้รูปแบบ .FBX หรือ .OBJ จากซอฟต์แวร์ CC4 แล้วนำเข้า MD12

2.1 เหลียงซานป้อ



ภาพที่ 5-18 เหลียงซานป้อ (Qiu Yue, 2024)

2.2 จู้อิงไถ



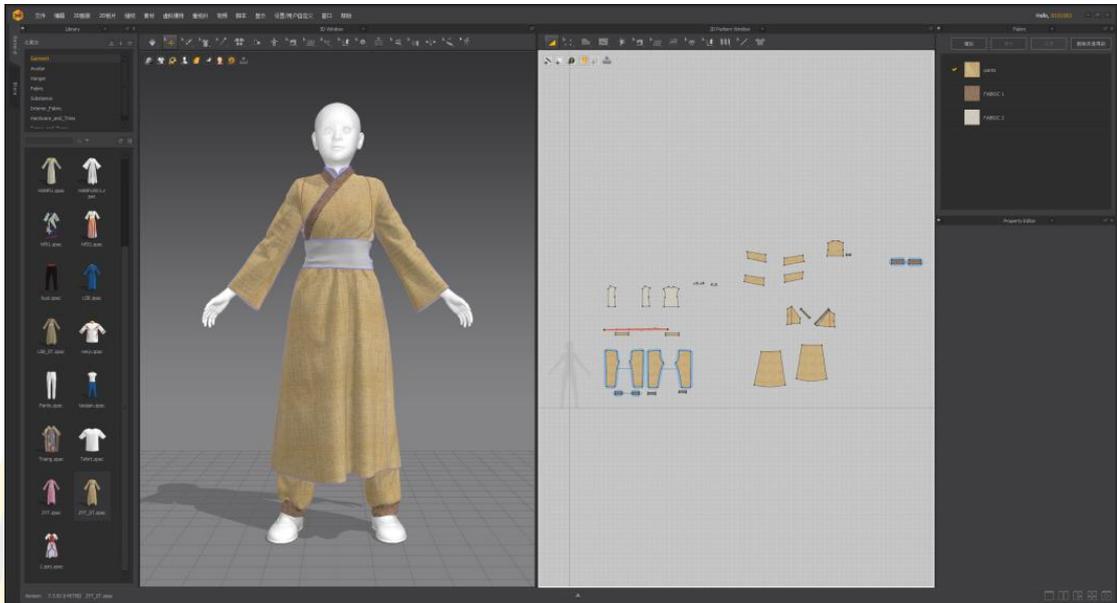
ภาพที่ 5-19 จู้อิงไถ (Qiu Yue, 2024)

1.3 สาวใช้ชื่อจิว



ภาพที่ 5-20 สาวใช้ชื่อจิว (Qiu Yue, 2024)

1.4 สาวใช้อ้วชิน



ภาพที่ 5-21 สาวใช้อ้วชิน (Qiu Yue, 2024)

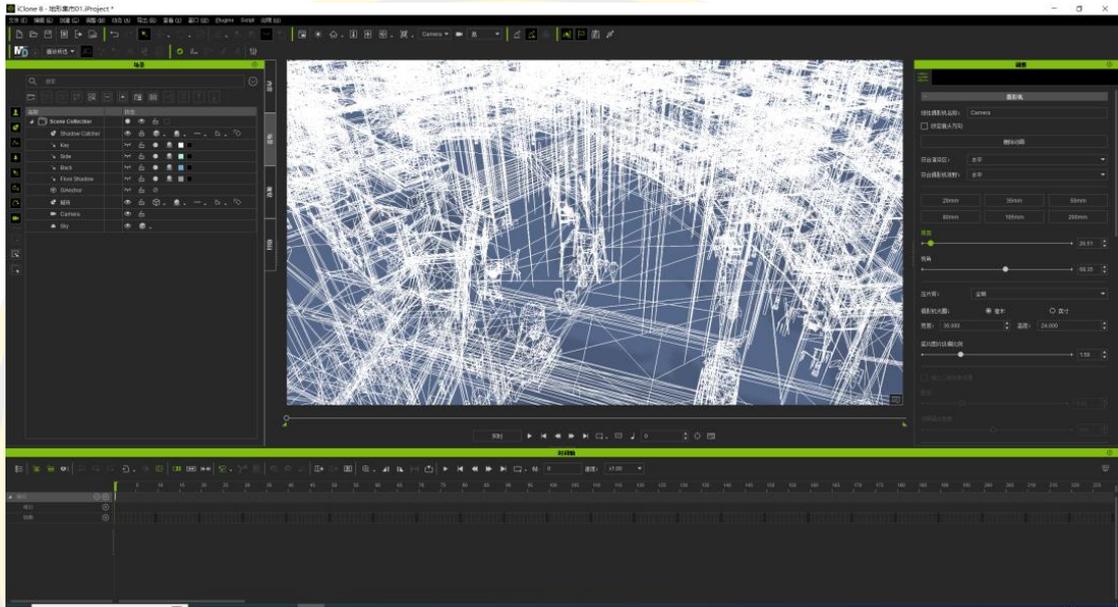


ภาพที่ 5-22 ตัวละครทั้งหมด (Qiu Yue, 2024)

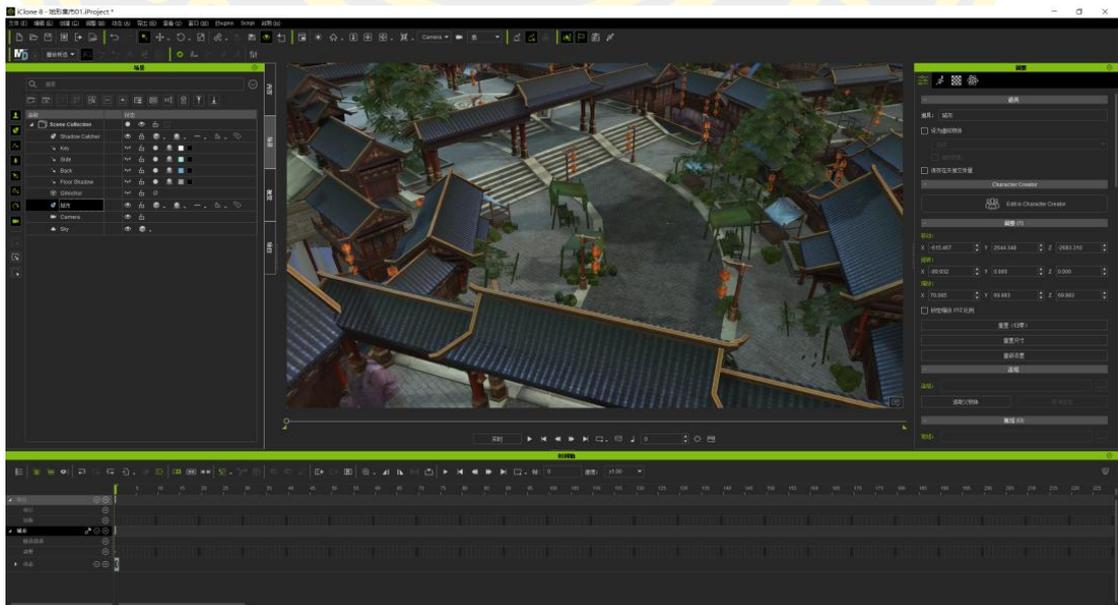
3. การออกแบบฉาก

ตามที่ได้ออกแบบวัสดุไว้ก่อนหน้านี้ ให้นำเข้าวัสดุและรวมไว้ในซอฟต์แวร์ Iclone8 ได้แก่ ศาลา พิธีพรณ ฯลฯ

3.1 ฉากที่ 1

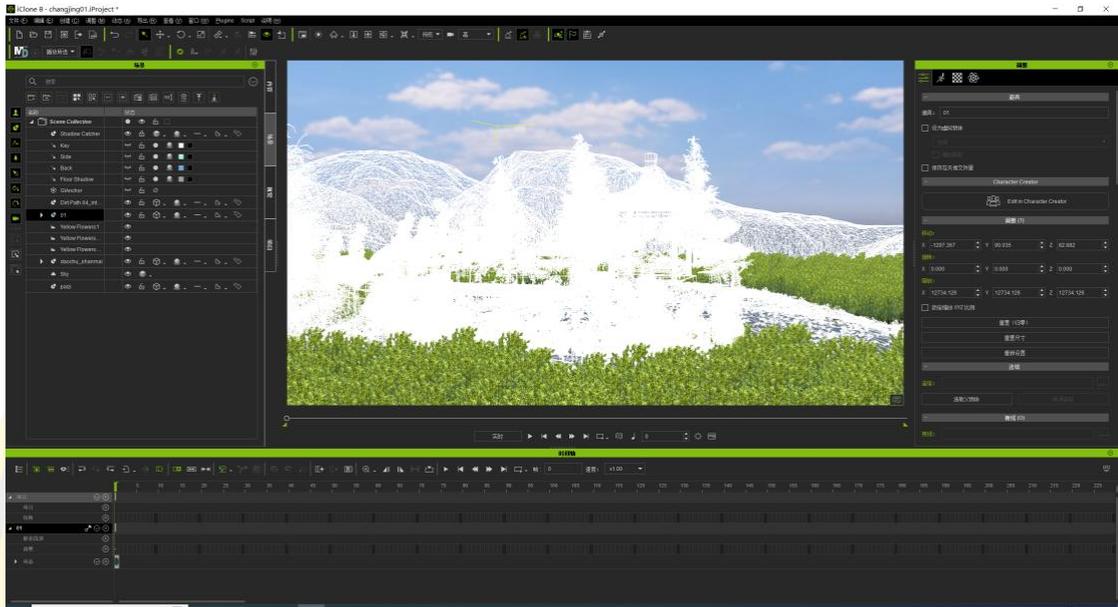


ภาพที่ 5-23 โครงร่างฉากที่ 1 (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 5-24 วัสดุฉากที่ 1 (Qiu Yue, 2024)

3.2 ฉากที่ 2



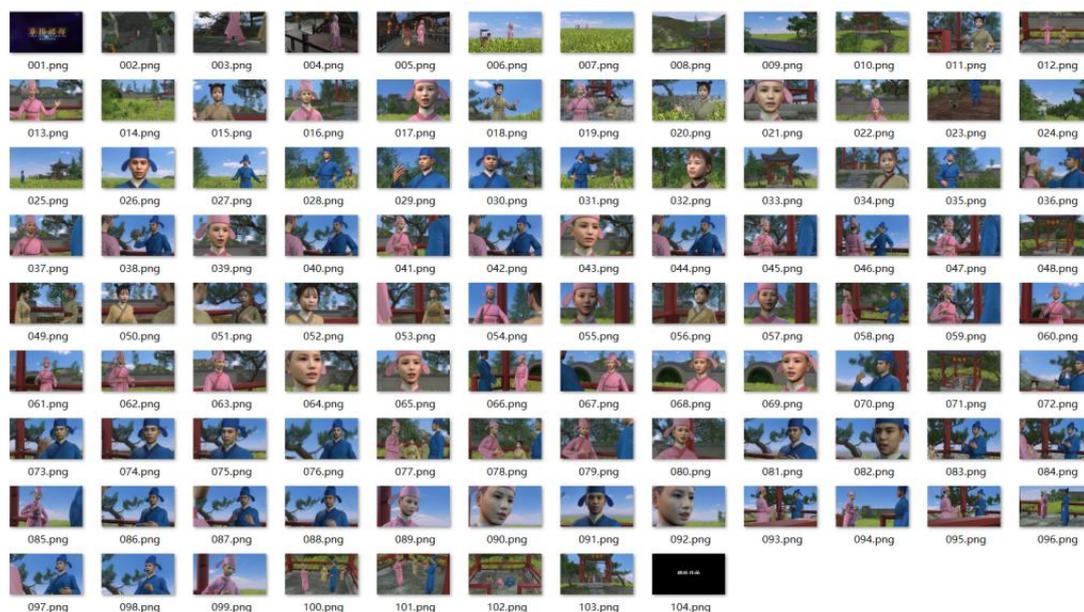
ภาพที่ 5-25 โครงร่างฉากที่ 2 (Qiu Yue, 2024)



ภาพที่ 5-26 วัสดุฉากที่ 2 (Qiu Yue, 2024)

4. การสร้างสรรค์แอนิเมชัน

แต่ละช็อตถูกสร้างแยกกันใน Iclone8 รวมถึงการกระทำ การแสดงอารมณ์ ฯลฯ โดยแต่ละช็อตถูกเสริมด้วยสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 5-27 ภาพหน้าจอของวิดีโอ (Qiu Yue, 2024)

5. การตัดต่อ

การตัดต่อแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์เพื่อการแก้ไข ประกอบด้วยชื่อเรื่อง เสียง คำบรรยาย และตอนจบ



ภาพที่ 5-28 ขั้นตอนการตัดต่อ (Qiu Yue, 2024)

สรุปท้ายบท

การวิเคราะห์บทละครตอนคำสาบานที่เฉาเฉียวจากเรื่องเหลียงจู้ การผสมผสานระหว่างคุณลักษณะของการสร้างแอนิเมชันและความเข้าใจในวัฒนธรรมก่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์แบบจำลองแอนิเมชันตัวละครจิวซานตงเรื่องเหลียงจู้ บนพื้นฐานของการรักษาแก่นแท้ของคุณลักษณะทางศิลปะของเรื่องเหลียงจู้ทำให้ผู้วิจัยสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ถ่ายทอดจิตวิญญาณแห่งการพัฒนาตนเองและแสดงให้เห็นกระบวนการทั้งหมดที่เหลียงซานป้อสื่อสารและโต้ตอบกับจู้อิงไถได้อย่างครอบคลุมซึ่งมีความสำคัญทางวัฒนธรรมเป็นอย่างยิ่ง การผสมผสานระหว่างการผลิตแอนิเมชันและจิวซานตงสามารถส่งเสริมวัฒนธรรมจิวซานตงต่อไปได้ โรงอุปรากรจิวซานตงไม่ได้เป็นที่รู้จักหรือมีข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตมากนัก ในยุคสารสนเทศปัจจุบัน สื่อเป็นสิ่งสำคัญในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมของมนุษย์โดยแอนิเมชันเป็นสื่อที่ทุกคนเข้าถึงได้มากที่สุดและยังเป็นวิธีการสื่อสารทางวัฒนธรรมที่ยอมรับได้มากที่สุดด้วยเพราะคือวิธีการทางศิลปะเชิงภาพที่สามารถเผยแพร่วัฒนธรรมสู่ผู้ชมด้วยการแสดงออกที่เรียบง่าย ชัดเจน และน่าหลงใหล ในกระบวนการผสมผสานจิวซานตงเข้ากับการสร้างแอนิเมชันนั้นสะท้อนให้เห็นถึงขนบธรรมเนียม ภาษา และองค์ประกอบอื่น ๆ ของตัวเองในงานแอนิเมชันซึ่งไม่เพียงแต่แปลและแสดงออกถึงวัฒนธรรมระดับภูมิภาคและวัฒนธรรมดั้งเดิมในภาษาแอนิเมชันได้เท่านั้นแต่ยังสร้างการเชื่อมโยงอินทรีย์ระหว่างชีวิตจริงและวัฒนธรรมประจำชาติผ่านแอนิเมชันทำให้แอนิเมชันกลายเป็นวัฒนธรรมประจำชาติ เข้าสู่วัฒนธรรมสมัยนิยมและรายล้อมไปด้วยช่องทางที่มีประสิทธิภาพในชีวิตร่วมสมัย ตลอดจนทำให้แอนิเมชันกลายเป็นสะพานข้ามรอยเลื่อนของมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

บทที่ 6

การสรุปและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

จากภาพรวมแล้ว อุตสาหกรรมแอนิเมชันจ้าวซานตงกำลังเผชิญหน้ากับปัญหาต่าง ๆ เช่น การขาดแคลนบุคลากรที่มีความสามารถระดับมืออาชีพ ช่องทางการจัดหาเงินทุนที่แคบและ ความสามารถในการพัฒนาแบบดั้งเดิมที่อ่อนแอ การพัฒนาของอุตสาหกรรมบันเทิงดิจิทัลรวมถึง แอนิเมชันสามมิติให้กับจ้าวซานตงถือเป็นกระบวนการสืบทอดวัฒนธรรมดั้งเดิมและนวัตกรรมที่ ต่อเนื่อง จ้าวซานตงอุดมไปด้วยมรดกทางวัฒนธรรมของชาติที่ลึกซึ้งและมีรากฐานที่มั่นคงสำหรับการ พัฒนาอุตสาหกรรมบันเทิงดิจิทัลและการจัดหาสื่อสร้างสรรค์ที่หลากหลายและมีสีสัน

การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการศึกษาที่ครอบคลุมจากมุมมองของวัฒนธรรมดั้งเดิมและการ ออกแบบสร้างสรรค์แอนิเมชันจ้าวซานตงโดยผู้วิจัยพยายามสร้างวิธีการออกแบบสมัยใหม่และ สุนทรียศาสตร์ด้านความบันเทิงอย่างสมเหตุสมผลด้วยองค์ประกอบทางวัฒนธรรมจ้าวซานตงแบบ ดั้งเดิมผ่านการออกแบบแอนิเมชัน การวิจัยวรรณกรรมและการวิจัยตรงจุดเกี่ยวกับวัฒนธรรมตัว ละครจ้าวซานตงได้สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาทางวัฒนธรรมของจ้าวซานตงในท้องถิ่นและศิลปะ การสร้างแบบจำลองตัวละคร การศึกษาในครั้งนี้ได้ดำเนินการลงพื้นที่สำรวจในสถานที่จริง การ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การวิจัยตลาดเชิงวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงศึกษาวิธีการและ แนวคิดการออกแบบแอนิเมชันตัวละครจ้าวซานตง ในกระบวนการฝึกออกแบบ ผู้วิจัยได้อ้างอิงถึงการ สร้างแบบจำลองตัวละครแอนิเมชันแบบ “ยึดถือสาระสำคัญ” จากมุมมองของการออกแบบงาน ศิลปะ ผู้วิจัยได้สำรวจคุณค่าศิลปะของตัวละครจ้าวซานตงและวิเคราะห์การจำแนกประเภท อุตสาหกรรมและลักษณะของตัวละคร การสกัดสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เป็นตัวแทนของจ้าวซานตง แบบกำหนดเป้าหมาย การออกแบบแอนิเมชันบทบาทของตัวละครและการสร้างแบบจำลองสามมิติ แอนิเมชันสามมิติของตัวละครจ้าวซานตงถือเป็นกระบวนการที่ใช้งานได้จริงอย่างสมบูรณ์ จากการฝึก ปฏิบัติด้านการออกแบบ ผู้วิจัยได้มีการทดสอบความเป็นไปได้ในการรวมวัฒนธรรมดั้งเดิมของจ้าวซาน ตงเข้ากับการออกแบบแอนิเมชัน ตลอดจนสำรวจกลยุทธ์ที่เป็นทางการในปัจจุบันและแพลตฟอร์ม การสื่อสารสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตัวละคร

จากการศึกษาสามารถสรุปเกี่ยวกับการสร้างแอนิเมชันจ้าวซานตงได้ว่า ข้อบกพร่องที่มีอยู่ ได้แก่ งานสืบเนื่อง (Derivative work) แข็งแกร่งไม่เพียงพอ ไม่ได้พิจารณาถึงลักษณะทางจิตวิทยา

ของกลุ่มผู้ชมแต่ละกลุ่มอย่างถึถ้วนและมองข้ามที่จะปรับแต่งศิลปะจิวซานตงเพื่อสร้างคุณสมบัติการ ออกแบบแอนิเมชันที่เป็นอัตลักษณ์ แนวทางแก้ไขที่สอดคล้องกับข้อบกพร่องที่ยกมาข้างต้นคือการฝึก สร้างสรรค์ในอนาคตจะต้องเข้าใจตัวละครอย่างถ่องแท้ ผลงานจะต้องน่าดึงดูด ผลงานจะต้องมี รูปแบบและการคิดเล่าเรื่องที่เป็นอัตลักษณ์ การออกแบบภาพแอนิเมชันใหม่ต้องมีลักษณะทาง วัฒนธรรมจิวซานตง ผสานจิตวิญญาณแห่งศิลปะจิวซานตงเข้ากับการแสดงแอนิเมชันสมัยใหม่ รวมถึง การสร้างสรรค์ใหม่อย่างครอบคลุมในด้านต่าง ๆ เช่น การสร้างแบบจำลอง การแสดงออก การ เคลื่อนไหว เครื่องแต่งกาย ฯลฯ เพื่อแสดงเสน่ห์อันเป็นอัตลักษณ์ของจิวซานตงในรูปแบบการนำเสนอ แบบใหม่ด้วยการออกแบบแอนิเมชัน เปลี่ยนการแสดงจิวบนเวทีแบบดั้งเดิมให้เป็นสื่อสมัยใหม่และ คลาสสิก

การออกแบบนี้แสดงให้เห็นถึงสไตล์ภาพใหม่ในรูปแบบของการแสดงออกทางภาพ ผสมผสานความสนใจของเด็กและวิถีชีวิตของผู้ใหญ่ เพิ่มความเข้มข้นของการสร้างสรรค์ เพื่อดึงดูด ความสนใจของคนหนุ่มสาว ค่อย ๆ ทำให้คนหนุ่มสาวเข้าใจ ยอมรับและขยายกลุ่มผู้ชมจิวซานตงเพื่อ เผยแพร่งานศิลปะจิวซานตง รักษาแฟนละครเก่า ดึงดูดผู้ชมอายุน้อย ส่งเสริมให้เกิด “แฟนละครตัว น้อย” การปรับปรุงความสามารถในการออกแบบแอนิเมชันของตัวละครเพื่อส่งเสริมและเผยแพร่ วัฒนธรรมจิวซานตงทำให้จิวซานตงกลับมาได้รับความนิยม สร้างวิธีการออกแบบใหม่เพื่อปกป้องและ สืบทอดวัฒนธรรมจิวซานตงในรูปแบบและรูปลักษณ์ใหม่ การส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรม แอนิเมชันรวมถึงการคุ้มครองและการใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยนี้จะสามารถ ให้ข้อมูลอ้างอิงสำหรับการออกแบบแอนิเมชันและวิธีการสื่อสารของละครประเภทอื่นได้

อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

1. อภิปรายผลการวิจัย

ด้วยความแปลกใหม่ของอุปกรณ์แอนิเมชันจะทำให้ผู้คนรู้สึกประหลาดใจเมื่อได้พบเห็น เป็นครั้งแรก อย่างไรก็ตาม หลังจากเกิดเหตุการณ์ประหลาดใจแล้วผู้คนที่อดไม่ได้ที่จะคิดแอนิเมชันนี้ ยังไม่สมบูรณ์แบบและกำลังอยู่ในขั้นตอนของการพัฒนาซึ่งยังคงมีปัญหาและข้อบกพร่องบางประการ

1.1 มุ่งเป้าไปที่กลุ่มวัยรุ่นทำให้พวกเขาเข้าใจเนื้อหาที่เข้าใจยาก

การสร้างแอนิเมชันอุปกรณ์มุ่งเป้าไปที่เด็กเล็กทำให้แอนิเมชันอุปกรณ์ต้องเผชิญกับ สถานการณ์ที่น่าอับอาย กล่าวคือ เมื่อต้องเผชิญกับบทละครที่ยากทำให้ภาพและเสียงร้องเข้ากันไม่ได้ อย่างยิ่งส่งผลให้เกิดความไม่ลงรอยกันระหว่างเนื้อหาและรูปแบบ ตัวละครที่มีชีวิตชีวา สีสันสดใส และเหมือนเด็กจะเด็กดึงดูดให้เด็กดูแต่พวกเขาไม่เข้าใจเนื้อเพลงและแนวคิดที่ถ่ายทอดออกมาหรือ

ผู้ใหญ่ที่เข้าใจความคิดได้ก็รู้สึกว่ภาพดูเด็กเกินไปทำให้แอนิเมชันอุปกรรตกอยู่ในที่นึ่งลำบาค “คนที่อยากดูไม่เข้าใจ และคนที่เข้าใจก็ไม่อยากดู” จึงยากที่จะก่อให้เกิดการสืบสอต

1.2 การจัดทำไม่ดีและมีข้อผิดพลาด

โครงการ “อุปกรรตดั้งเดิมแบบคลาสสิกของจีน” มีจุดมุ่งหมายเพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรมจิวแบบดั้งเดิม ผู้สร้างมักมีภาระและภารกิจที่หนักหน่วง ในเวลาเดียวกันก็ขาดนักสร้างแอนิเมชันที่เข้าใจเรื่องอุปกรรตทำให้ผู้สร้างบางคนไม่มีทางเลือกอื่นนอกจากต้องรวมอุปกรรตเป็นแอนิเมชันแบบกลไกและสร้างผลงานขึ้นอย่างหยาบ ๆ และเร่งรีบที่จะนำออกมาขายในตลาด แอนิเมชันอุปกรรตที่ผลิตในลักษณะนี้ย่อมมีระดับที่ไม่สม่าเสมออย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เสียงและภาพของงานบางชิ้นมักจะไม่สอตคล้องกันอยู่เสมอจนทำให้ผู้คนรู้สึกว่ดูหนังสองเรื่องพร้อมกันซึ่งไม่สามารถแสดงแก่นแท้ของอุปกรรตได้

การผสมผสานระหว่างอุปกรรตและแอนิเมชันไม่ได้เกิดขึ้นด้วยความบังเอิญ แต่เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ มันเป็นรูปแบบหนึ่งของการผสมผสานระหว่างจิวซานตงและสังคมปัจจุบัน เป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางการวิจัย แอนิเมชันจิวซานตงเป็นผลงานที่เทคโนโลยีการผลิตแอนิเมชันได้รับการพัฒนาในระดับหนึ่ง เป็นรูปแบบศิลปะใหม่ที่ผสมผสานอุปกรรตและแอนิเมชัน แอนิเมชันจิวซานตงใช้วิธีการผลิตแอนิเมชันและเทคนิคการแสดงออกเป็นหลัก โดยรักษาศิลปะของอุปกรรตเงินให้เป็นศูนย์กลางของการสร้างสรรค์ โดยได้ฟื้นฟูวิธีการแสดงของจิวซานตงและมีเป้าหมายเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมจิวซานตง

จากการวิเคราะห์ ผู้เขียนสรุปว่แอนิเมชันจิวซานตงมีลักษณะพื้นฐานของความสะดวกสบาย ความเป็นมืออาชีพและควรรค่าแก่การชื่นชม ในขณะที่เดียวกันในแง่ของศิลปะ แอนิเมชันแอนิเมชันจิวซานตงผสมผสานอัตลักษณ์ทางศิลปะของทั้งจิวซานตงและแอนิเมชัน ก่อให้เกิดอัตลักษณ์ทางศิลปะที่ไม่เพียงแต่สืบทอดอัตลักษณ์ทางศิลปะของจิวซานตงและแอนิเมชันเท่านั้น แต่ยังมีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเองอีกด้วย ผู้เขียนสรุปอัตลักษณ์ทางศิลปะของความครอบคลุม การสร้างแบบจำลอง โปรแกรม ภาพและความบันเทิงผ่านการอธิบายและการวิเคราะห์

แอนิเมชันจิวซานตงมีลักษณะการสื่อสารและวิธีการสื่อสารของตัวเอง แอนิเมชันอุปกรรตเงินใช้ภาพยนตร์ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ตและสื่ออื่นๆ เป็นวิธีการสื่อสาร และในกระบวนการสื่อสาร อุปกรรตเงินได้ก่อให้เกิดลักษณะการสื่อสารของความผูกพันและความเป็นอิสระ ความกว้างขวาง ความเป็นธรรมชาติและการมีส่วนร่วมของแอนิเมชันอุปกรรตเงิน นอกจากนี้ แอนิเมชันอุปกรรตเงินยังมีผลกระทบต่อผู้ชมในระดับต่างๆ ในระหว่างกระบวนการสื่อสารอีกด้วย จากมุมมองของแอนิเมชันเอง อุปกรรตยังมีบทบาทในการเผยแพร่ผ่านเครื่องแต่งกาย ตัวละครและดนตรีอีกด้วย แอนิเมชันจิวซานตงซึ่งเป็นศิลปะรูปแบบใหม่ได้เติมพลังใหม่ให้กับโลกอุปกรรต อาจกล่าวได้ว่ามันช่วย

เสริมรูปแบบของจิ๋วซานตง ขยายขอบเขตการสื่อสารของจิ๋วซานตงและยังสะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพทางศิลปะของจิ๋วซานตงที่ก้าวไปตามกาลเวลา

แอนิเมชันอุปรากรจีนเป็นผลมาจากกระบวนการสร้างสรรค์ระดับชาติของผู้ที่ทำงานด้านอุปรากรจีนและผู้สร้างแอนิเมชันที่ค้นหาวิธีการเผยแพร่วัฒนธรรมอุปรากรจีนในรูปแบบต่างๆ อย่างต่อเนื่อง แม้ว่าผลงานบางชิ้นจะไม่สมบูรณ์แบบเพียงพอและยังมีข้อบกพร่องบางประการ แต่ก็สามารถเห็นได้ว่าแอนิเมชันอุปรากรจีนยังอยู่ในขั้นตอนเบื้องต้นของการสำรวจและความสมบูรณ์ของแอนิเมชันอุปรากรจีนยังห่างไกลจากความสมบูรณ์เท่ากับภาพยนตร์และรายการทีวีอื่นๆ จะเห็นได้อย่างไรก็ตาม ด้วยนวัตกรรมที่ต่อเนื่องของแอนิเมชันอุปรากรจีน จะเห็นได้ว่าจะมีการแสวงหาการเผยแพร่จิตวิญญาณของอุปรากรจีนและศิลปะของอุปรากรจีนที่สูงขึ้น

“เหลียงจู้” นำเสนอแอนิเมชันที่มีความหมายแฝงทางวัฒนธรรม การสร้างโมเดลแอนิเมชันได้รวบรวมความหมายแฝงทางจิตวิญญาณของ “เหลียงจู้” ในทุกด้าน เช่น สี ท่าทาง ฉาก เป็นต้น สะท้อนถึงศิลปะแห่งแอนิเมชันผ่านจิ๋วซานตง “เหลียงจู้” รูปแบบการแสดงออกและเรื่องราวที่แสดงออกมามีบทบาทในการชี้นำทางจิตวิญญาณเชิงบวกสำหรับผู้คน การเรียนรู้ในจังหวะแอนิเมชันที่ผ่อนคลายและสนุกสนาน ความเข้าใจด้วยตนเองจะมีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนรู้แบบโดเนบังคับ จากมุมมองของการสร้างแอนิเมชัน ผ่านการวิเคราะห์แอนิเมชันอุปรากรจีน ความหลากหลายของรูปแบบแอนิเมชันได้มาจากความหลากหลายของศิลปะและวัฒนธรรมจีนแบบดั้งเดิม ซึ่งสร้างความหมายแฝงของแอนิเมชัน การอ้างอิงถึงจิ๋วซานตงทำให้เนื้อหาแอนิเมชันสมบูรณ์และตรงตามข้อกำหนดด้านสุนทรียศาสตร์ทางจิตวิญญาณของผู้คนที่มีต่อแอนิเมชัน จากมุมมองของจิ๋วซานตงการใช้จิ๋วซานตงในแอนิเมชันสามารถสำรวจคุณค่าทางศิลปะของอุปรากรจีนและใช้สัญลักษณ์ของจิ๋วซานตงเพื่อเพิ่มมูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง

2. ข้อเสนอแนะ

กลยุทธ์ในการพัฒนาแอนิเมชันจิ๋วซานตงควรดำเนินการดังนี้

2.1 สร้างแอนิเมชันอุปรากรที่ทั้งสืบทอดและสร้างสรรค์ ควรสำรวจและสร้างแอนิเมชันอุปรากรที่ตรงกับความต้องการด้านสุนทรียศาสตร์ของคนร่วมสมัยโดยคำนึงถึงศิลปะจิ๋วและกฎเกณฑ์ของการสร้างสรรค์แอนิเมชัน

2.2 เพิ่มการสนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ โดยรัฐบาลทุกระดับควรตระหนักอย่างเต็มที่ถึงบทบาทที่สำคัญของแอนิเมชันอุปรากรในด้านการปกป้องและสืบทอดวัฒนธรรมดั้งเดิมและการส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจ รัฐบาลควรใช้มาตรการและกิจกรรมบางอย่างเพื่อส่งเสริมการพัฒนาแอนิเมชันจิ๋ว เช่น การส่งเสริมความร่วมมืออย่างใกล้ชิดระหว่างหน่วยวิจัยอุปรากร การแสดงของคณะจิ๋ว การพัฒนาอนุพันธ์ การพัฒนาการท่องเที่ยว และด้านอื่น ๆ เพื่อปรับปรุงสภาพแวดล้อมความเป็นอยู่ของแอนิเมชันอุปรากรและกำหนดนโยบายที่เกี่ยวข้องให้ทันเวลา

2.3 ปลุกฝังผู้ทำแอนิเมชันอุปกรกรให้มีความเป็นมืออาชีพ กำหนดให้ผู้สร้างต้องมีประสบการณ์ในทางปฏิบัติและทักษะระดับมืออาชีพในด้านศิลปะจิวและเทคโนโลยีแอนิเมชัน อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันผู้ทำแอนิเมชันอุปกรกรยังคงประสบปัญหา เช่น ความตระหนกและความเข้าใจในความรู้ทางทฤษฎีเกี่ยวกับจิวไม่เพียงพอ มีทักษะวิชาชีพด้านแอนิเมชันในระดับต่ำ เป็นต้น ดังนั้น การสร้างกลุ่มผู้มีความสามารถด้านการสร้างสรรค์ที่ครอบคลุมจึงเป็นสิ่งสำคัญ หน่วยงานระดับสูงสามารถส่งเสริมผู้มีความสามารถเชิงสร้างสรรค์ เช่น ผู้กำกับแอนิเมชัน ผู้เขียนบท นักดนตรี และศิลปินให้เข้าร่วมทีมฝึกอบรมผู้มีความสามารถด้านแอนิเมชันอุปกรกรผ่านนโยบายการสนับสนุนที่เกี่ยวข้อง ในด้านหนึ่ง สามารถเชิญอาจารย์มืออาชีพมาสอนให้กับนักวิจัยเพื่อพัฒนาความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจิว นอกจากนี้รัฐบาลและสถาบันวิจัยที่เกี่ยวข้องยังสามารถจัดเตรียมโครงการสร้างแอนิเมชันจิวเพื่อให้นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมเฉพาะ การผสมผสานระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติจะช่วยเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในการแสดงจิวและปลุกฝังความสามารถในการสร้างภาพเคลื่อนไหวได้มากขึ้น

2.4 ขยายช่องทางการสื่อสารแอนิเมชันอุปกรกร เพื่อให้จิวชานตงก้าวไปสู่ระดับโลกเราสามารถเพิ่มการเผยแพร่และโปรโมตแอนิเมชันอุปกรกรผ่านนิตยสาร วารสาร โทรทัศน์ วิทยุออนไลน์ ฯลฯ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขณะนี้ที่วิดีโอสั้น ๆ เข้ามามีบทบาทต่อทุกด้านของชีวิต เราต้องใช้โอกาสนี้อย่างเต็มที่ในการขยายฐานผู้ชม การประชาสัมพันธ์และการส่งเสริมการขาย หน่วยงานผลิตสามารถขยายอิทธิพลของแอนิเมชันอุปกรกรได้โดยการจัดสัมมนา นิทรรศการ ฯลฯ เสริมสร้างความร่วมมือกับแผนกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และส่งเสริมแอนิเมชันให้เข้าสู่ตลาด

บรรณานุกรม

- Aihua, Z. (2018). *Small Types of Local Opera in Shandong Province* Shandong Normal University.
- Alberta. (2017). *Types of Chinese folk stories*. Commercial Press Co., Ltd.
- Ang, L. (2010). *Development and Research of Folk Art Industry in Shandong Province* Shandong University.
- Fengzhen, Q., & Yixuan, L. (2021). The Spread and Derivation of the Legend of Liang and Zhu in Shandong. *Journal of Hebei Normal University for Nationalities*, 03, 33-37. <https://doi.org/10.16729/j.cnki.jhnun.2021.03.006>
- Gaoping. (2015). On the Ethnic Style and Traditional Culture in Chinese Animation. *Era Literature (Second Half of the Month)* (07), 136-137.
- Hongming, Z. (2016). *Traditional Chinese Opera Ecology*. Shandong Normal University.
- Hongyan, L. (2008). *on the Art of Lu Opera from the Perspective of Contemporary Historical and Cultural Studies* Shandong University.
- Hongyan, L., & Yu, W. (2010). Exploring the Multivariate Value of Intangible Cultural Heritage - Taking the Art of Lu Opera in Shandong as an Example. *Shandong Social Sciences*(07), 32-39. <https://doi.org/10.14112/j.cnki.37-1053/c.2010.07.023>
- Hui, Y., & Yabin, S. (2005). *History of Chinese animated films*. China Film Publishing House.
- Huiying, S. (2009). *Nationalization of Chinese Animation Creation* Jiangnan University.
- Jiali, C. (2014). *Animation Theme and Folk Culture* Hunan Normal University.
- Jingshu, Z., & Xiaofeng, S. (2010). *Liang Zhu Culture Record*. People's Publishing House.
- Jinhua, Z. (2023). Introduction to the Aesthetics of Traditional Lu Opera Costume in Shandong. *Western Leather*(11), 125-127.
- Jun, M., & Rona. (2006). Analysis of the Current Situation of Chinese Animation Art. *Art Outlook*(11), 145. (Ocean Publishing House)
- Ningning, W. (2013). *Nationalization of Chinese Animation Creation* Jiangnan University.
- Pengfei, Y. (2013). *Cultural Relics and Forms of Traditional Chinese Opera*.
- Qiaohua, Y. (2016). *Review of Research on Chinese Life Stories (1949-2014)* Xiangtan

University.

Shengnan, L. (2007). Cultural Interpretation of Lv Opera. *Drama Home*, 02, 158-162.

Wei, T. (2006). *Famous scholars talk about Liang Shanbo and Zhu Yingtai* Culture and Arts Publishing House.

Wenwen, Z. (2020). *Master's degree in research on the current situation and countermeasures of the dissemination of Lu Opera in Shandong Province* Shandong Academy of Arts.

Xiaomeng, Z. (2020). *the Evolution and Dissemination of Ming and Qing Folk Songs in Shandong* [Shandong University].

Xuchao, C., & Lingyun, Z. (2007). On the Popularity of Shandong Lu Opera Art. *Reading and Writing (Education and Education Journal)*, 06, 12-18.

Yan, Q. (2014). *Shandong Lvju Theater performed Lvju's "People's Secretary" at Meilanfang Grand Theater.*

Yan, X. (2009). *Master's degree in the study of folk legends* Ocean University of China.

Yue, Y. (2023). Digital Communication Characteristics of the Legend of Liang and Zhu and Inspiration from Intangible Cultural Heritage Communication Strategies. *Media Forum*, 08, 15-17.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
เครื่องมือการวิจัย

การสำรวจด้วยแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 แบบสอบถามความคิดเห็นสำหรับผู้ชมหลังจากรับชมแอนิเมชันจิ้งจอกแดงเรื่อง “เหลียงจู้” คำอธิบาย โปรดเติมเครื่องหมาย √ ลงในช่อง () ตามความคิดเห็นของท่าน

ข้อ	คำถาม
1	เพศ () ชาย () หญิง
2	อายุ () 18-25 ปี () 26-35 ปี () 36-50ปี () 51 ปีขึ้นไป
3	ระดับการศึกษา ปริญญาตรีหรือกำลังศึกษาอยู่ในระดับนี้ () ปริญญาโทหรือกำลังศึกษาอยู่ในระดับนี้ () ปริญญาเอกหรือกำลังศึกษาอยู่ในระดับนี้ () อื่นๆ ()
4	อาชีพ นักเรียน () อาจารย์ () ผู้ประกอบการอาชีพที่เกี่ยวข้องกับจิ้งจอกแดง () อาชีพอื่น ๆ ()
5	สถานที่เกิด แหล่งกำเนิดของจิ้งจอกแดง () พื้นที่อื่นของมณฑลซานตง () นอกมณฑลซานตง ()
6	สถานที่อยู่อาศัย บ้านเกิดของจิ้งจอกแดงและพื้นที่โดยรอบ () พื้นที่อื่น ๆ ()
7	วันที่สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นสำหรับผู้ชมหลังจากรับชมแอนิเมชันจิ้งจอกแดงเรื่อง “ เหลียงจู้ ”
และข้อเสนอแนะในการสืบทอดจิ้งจอกแดงผ่านแอนิเมชัน

ข้อ	ตั้งคำถาม
1	คุณชื่นชอบแอนิเมชันหรือภาพยนตร์มากแค่ไหน? ชอบ () ไม่ชอบ () เฉยๆ ()
2	คุณได้สัมผัสผลงานแอนิเมชันเรื่องแรกในช่วงเวลาใด? () วิทยก่อนเข้าเรียน () วิทยเรียน วิทยทำงาน ()
3	รูปแบบเนื้อหาประเภทใดที่คุณชื่นชอบ? () นิทานพื้นบ้าน () นิยายวิทยาศาสตร์ () วรรณกรรมดัดแปลง () อูปรากกร
4	คุณเคยรับชมแอนิเมชันอุปรากกรเงินมาก่อนหรือไม่? เคย () ไม่เคย ()
5	เมื่อคุณรับชมผลงาน “ เหลียงจู้ ” คุณจะให้ความสนใจในด้านใด? () เทคนิคพิเศษ () เนื้อเรื่อง () ภาพ () การพากย์เสียง
6	ในความเห็นของคุณ แอนิเมชันจิ้งจอกแดง “ เหลียงจู้ ” ควรต้องปรับปรุงเพิ่มเติมในด้านไหนบ้าง ? กรุณาเขียนโดยละเอียด
7	หลังจากรับชมผลงาน “ เหลียงจู้ ” คุณมีความเห็นว่าเหมาะสมหรือไม่ที่จะส่งเสริมการสืบทอดและการพัฒนาของจิ้งจอกแดงในรูปแบบของแอนิเมชัน? เหมาะสม () ไม่เหมาะสม ()

การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ท่านที่หนึ่ง นักออกแบบศิลปภาพยนตร์แอนิเมชันอุปรากรจีนคลาสสิก	
ข้อ	คำถาม
1	คุณมีข้อเสนอแนะอย่างไรสำหรับการผลิตแอนิเมชันอุปรากรจีนในปัจจุบัน?
2	คุณคิดว่าอะไรคืออัตลักษณ์ที่สำคัญของแอนิเมชันอุปรากรจีน? คุณค่าของมันคืออะไร?
3	การพัฒนาแอนิเมชันอุปรากรจีน คุณคิดว่าเราควรเน้นที่การรักษารูปแบบดั้งเดิมหรือเน้นที่การสร้างสรรค์?
4	คุณคิดว่าส่วนที่ยากที่สุดในการพัฒนาแอนิเมชันอุปรากรจีนมีอะไรบ้าง?
ท่านที่สอง ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันอุปรากรจีนแห่งพิพิธภัณฑ์แอนิเมชันจีน	
1	กรุณากล่าวถึงประสบการณ์การทำงานของคุณในการเผยแพร่แอนิเมชันอุปรากรจีน?
2	คุณได้จัดกิจกรรมอะไรบ้างในการเผยแพร่วัฒนธรรมอุปรากรจีนผ่านแอนิเมชันและจัดในรูปแบบใด?
3	คุณคิดว่าอะไรคือประเด็นสำคัญและปัญหาในการพัฒนาแอนิเมชันอุปรากรจีนเพื่อการสืบทอดจิวซานตงในปัจจุบัน?
4	พิพิธภัณฑ์ของคุณมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับแอนิเมชันอุปรากรจีนหรือไม่?
ท่านที่สาม ผู้กำกับแอนิเมชันร่วมสมัยร่วมสมัย	
1	คุณทำงานวิจัยเกี่ยวกับแอนิเมชันอุปรากรจีนมานานแค่ไหนแล้ว วิจัยเกี่ยวกับแอนิเมชันอุปรากรจีนประเภทไหน?
2	ในปัจจุบัน คุณได้ผลิตแอนิเมชันอุปรากรจีนมากมาย กรุณากล่าวถึงประสบการณ์การทำงานของคุณในการผลิตแอนิเมชันอุปรากรจีน
3	คุณคิดว่าอะไรคือปัญหาในการพัฒนาแอนิเมชันอุปรากรจีนในปัจจุบัน?
4	คุณคิดว่าอุปรากรจีนสามารถผสมผสานกับแอนิเมชันได้ดียิ่งขึ้นอย่างไร?
ท่านที่สี่ นักแอนิเมชันอุปรากรจีน	
1	คุณคิดว่าผลงานแอนิเมชันอุปรากรจีนร่วมสมัยคืออะไร?

2	คุณคิดว่าอะไรคือสาเหตุที่คนส่วนใหญ่ไม่ค่อยให้ความสนใจแอนิเมชัน อุปรากรจีนในปัจจุบัน?
3	หากองค์ประกอบที่เป็นที่นิยมในสมัยใหม่ถูกผสมผสานเข้ากับแอนิเมชัน อุปรากรจีน คุณอยากจะลองสัมผัสกับมันดูหรือไหม?

ท่านที่ 1 ผู้สืบทอดจิวซานตง	
ข้อ	คำถาม
1	สถานการณ์ปัจจุบันของการสืบทอดจิวซานตงของคุณเป็นอย่างไร?
2	คุณคิดว่าอะไรเป็นคุณสมบัติที่สำคัญที่สุดของจิวซานตง? คุณค่าของการสื บทคืออะไร?
3	สำหรับการพัฒนาจิวซานตง คุณคิดว่าควรมุ่งเน้นไปที่การรักษาประเพณี ดั้งเดิมหรือมุ่งเน้นไปที่การสร้างสรรคใหม่?
4	คุณคิดว่าอะไรคือสิ่งที่ยากที่สุดในการสืบทอดจิวซานตง?
ท่านที่ 2 ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์จิวซานตง	
ข้อ	คำถาม
1	โปรดบอกเล่าประสบการณ์การทำงานของคุณเกี่ยวกับการเผยแพร่จิวซาน ตงในพิพิธภัณฑ์
2	พิพิธภัณฑ์ของคุณจัดกิจกรรมประเภทใดในการสืบทอดวัฒนธรรมจิวซานตง และมีรูปแบบอย่างไร?
3	คุณคิดว่าอะไรคือประเด็นสำคัญและปัญหาของการสืบทอดจิวซานตงใน ปัจจุบัน?
4	พิพิธภัณฑ์ของคุณพัฒนาผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับจิวซานตงหรือไม่และมีวิธีการ ขายแบบใด?
ท่านที่ 3 ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่กับผู้สืบทอดจิวซานตง	
ข้อ	คำถาม
1	โปรดบอกเล่าถึงประสบการณ์การทำงานของคุณด้านจิวซานตง
2	คุณคิดว่าอะไรคือปัญหาของการพัฒนาจิวซานตงในปัจจุบัน?
3	คุณคาดหวังว่าจะเพิ่มความสนใจของสาธารณชนต่อผู้สืบทอดมรดกทาง วัฒนธรรมได้อย่างไร?

ท่านที่ 4 ผู้ปฏิบัติงานด้านวัฒนธรรมจิวซานตง	
ชื่อ	คำถาม
1	คุณคิดว่าหน้าที่และภารกิจของผู้ปฏิบัติงานด้านวัฒนธรรมจิวซานตงคืออะไร?
2	คุณคิดว่าอะไรคือสาเหตุที่คนจำนวนมากไม่เข้าใจและรู้จักจิวซานตง?
3	หากนำองค์ประกอบสมัยใหม่อันเป็นที่นิยมมารวมเข้ากับอุปรากรจีน คุณจะลองสัมผัสกับมันหรือไม่?





ภาคผนวก ข
เอกสารราชการ

ผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์



เลขที่ IRB4-009/2567

เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาโครงการวิจัย

รหัสโครงการวิจัย: G-HU 332/2566

โครงการวิจัยเรื่อง: ม่านประเพณี : อัตลักษณ์ และคุณค่าของอุปรากรหลู่ สู่การตีความนิทานสร้างสรรค์แอนิเมชัน
เหลียงจู้จิวซางตง

หัวหน้าโครงการวิจัย: MR.QIU YUE

หน่วยงานที่สังกัด: คณะศิลปกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการหลัก (งานนิพนธ์/ วิทยานิพนธ์/ ดุษฎีนิพนธ์):

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ หน่วยงานที่สังกัด คณะศิลปกรรมศาสตร์

วิธีทบทวน: Exemption Expedited Full board

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาแล้วเห็นว่า โครงการวิจัยดังกล่าวเป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยที่ผู้วิจัยเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ ไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ สวัสดิภาพ และไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ตัวอย่างการวิจัยและผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยในขอบข่ายของโครงการวิจัยที่เสนอได้ (ดูตามเอกสารตรวจสอบ)

- | | |
|---|--|
| 1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ | ฉบับที่ 1 วันที่ 26 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2566 |
| 2. โครงการวิจัยฉบับภาษาไทย | ฉบับที่ 1 วันที่ 26 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2566 |
| 3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 1 วันที่ 25 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2566 |
| 4. เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 1 วันที่ 24 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2566 |
| 5. แบบเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น แบบบันทึกข้อมูล (Data Collection Form)
แบบสอบถาม หรือสัมภาษณ์ หรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง | ฉบับที่ 1 วันที่ 26 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2566 |
| 6. เอกสารอื่น ๆ (ถ้ามี) | ฉบับที่ - วันที่ - เดือน - พ.ศ. - |

วันที่รับรอง : วันที่ 3 เดือน มกราคม พ.ศ. 2567
วันที่หมดอายุ : วันที่ 3 เดือน มกราคม พ.ศ. 2568

(ดร.พิมลพรรณ เลิศล้ำ)

ประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา
สำหรับโครงการวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา
ชุดที่ 4 (กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)

**หมายเหตุ การรับรองนี้มีรายละเอียดตามที่ระบุไว้ด้านหลังเอกสารรับรอง **

ใบตอบรับตีพิมพ์บทความ



ที่ อว ๐๖๒๙.๖/๒๒๗

สถาบันวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
๙๖ ต.ประตู่ชัย ถ.ปรีดีพนมยงค์
อ. พระนครศรีอยุธยา
จ. พระนครศรีอยุธยา ๑๓๐๐๐

๑๖ กรกฎาคม ๒๕๖๗

เรื่อง รับบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิจัยราชภัฏกรุงเก่า

เรียน คุณชิว เย่ คุณบุญชู บุญลิขิตศิริ และคุณชูศักดิ์ สุวิมลเสถียร

ตามที่ท่านได้ส่งบทความวิจัย เรื่อง แอนิเมชันนิทานพื้นบ้านจีน : อัตลักษณ์ คุณค่า องค์ประกอบ
ของนิทานพื้นบ้านจีนสู่การสร้างสรรคแอนิเมชันจ้าวขานตง “เหลียงจู้” เพื่อตีพิมพ์ลงในวารสารวิจัยราชภัฏกรุง
เก่า สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ นั้น บัดนี้ บทความของท่าน ได้ผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิกลั่นกรอง
(Peer Review) ภายนอกจากหลากหลายสถาบัน จำนวน ๓ ท่าน เรียบร้อยแล้ว กองบรรณาธิการวารสาร
จึงขอแจ้งการตอบรับบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิจัยราชภัฏกรุงเก่า สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๒ เดือนพฤษภาคม – สิงหาคม ๒๕๖๗ ISSN: 2985-0606 (Online)

อนึ่ง วารสารวิจัยราชภัฏกรุงเก่า สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จัดอยู่ในวารสารกลุ่มที่ ๒ :
วารสารที่ผ่านการรับรองคุณภาพของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย Thai Citation Index (TCI) และอยู่ใน
ฐานข้อมูล TCI เป็นระยะเวลา ๕ ปี คือ ในวันที่ ๑ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๓ – ๓๑ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๗

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศชาย สติธัยพนางค์)

บรรณาธิการ

วารสารวิจัยราชภัฏกรุงเก่า

งานวารสารฯ
สถาบันวิจัยและพัฒนา
โทรศัพท์/โทรสาร ๐๓๕-๓๒๒๐๘๒



ภาคผนวก ค
การจัดแสดงผลงาน





ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	Qiu Yue
วัน เดือน ปี เกิด	13 Apr 1993
สถานที่เกิด	Shandong, China
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	Shandong, China
ตำแหน่งและประวัติการ ทำงาน	Nantong Institute of Technology, China
ประวัติการศึกษา	In 2015, Animation major, Shandong Institute of Arts and Crafts, B.F.A In 2018, Industrial Design Engineering, Jiangnan University, M.F.A

