

การสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2564  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

CREATIVE PUPPET PRODUCTION ABOUT BUDDHA ON DIGITAL MEDIA



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Doctor of Philosophy in Thai Theater and Dance

Department of Dance

FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2021

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสร้างสรรคการแสดงผลเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล
โดย	นายนิเวศ แวงสมณะ
สาขาวิชา	นาฏยศิลป์ไทย
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์

---

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต

.....	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บิณฑสันต์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ศักดิ์ ปิ่นทองเพ็ชร)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์)	
.....	กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.อนุกุล โจรนสุขสมบูรณ์)	
.....	กรรมการ
(รองศาสตราจารย์สุชุมล สารเกษตริน)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.เสาวณิต วิงวอน)	

นิเวศ แววมณะ : การสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล. ( CREATIVE PUPPET PRODUCTION ABOUT BUDDHA ON DIGITAL MEDIA) อ.ที่  
 ปรีक्षाหลัก : ศ.กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์

วิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์สื่อการแสดงหุ่นไทยรูปแบบใหม่ผ่านสื่อดิจิทัล โดยมีเนื้อหาหลักกรรมผ่านการเล่าเรื่องพุทธประวัติสู่กลุ่มผู้ชมเป้าหมายคือเด็กช่วงอายุ 6-10 ปีจำนวน 40 คนที่สามารถเข้าถึงและใช้สื่อออนไลน์ได้ด้วยตัวเองและไม่คุ้นเคยกับเนื้อหาในการแสดงนี้มาก่อน ประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ ด้านการแสดง และด้านพุทธศาสนาจำนวน 12 คน มีการทดลองสร้างสรรค์สื่อการแสดงหุ่นในรูปแบบ 3D print เรื่องพระพุทธประวัติในรูปแบบสื่อดิจิทัลเผยแพร่ในสื่อโซเชียลมีเดียจำนวน 2 ตอน (ตอน “แพะรับบาป” เกี่ยวกับศีลไม่ฆ่าสัตว์ ความยาว 12 นาทีและตอน “คนเหมือนกัน” เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งความยาว 9.30 นาที และเก็บข้อมูลผ่านระบบออนไลน์จากกลุ่มเป้าหมายมาประมวลผล ผลวิจัยพบว่า กระบวนการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลมีต้นทุนต่ำและมีกระบวนการผลิตที่รวดเร็ว เพราะใช้บุคลากรและขั้นตอนการผลิตน้อยกว่าแบบเดิม หลังชมผลงานสื่อการแสดงในระบบสื่อดิจิทัล ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้ตระหนักรู้ถึงหลักกรรมของพุทธศาสนา มีความรู้ความเข้าใจพุทธประวัติมากขึ้น และชื่นชอบการแสดงหุ่นที่กระชับสวยงามสนุกสนานเข้าใจง่ายและเข้าถึงสถานการณ์ปัจจุบันผ่านเทคโนโลยีการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยนี้สามารถเป็นแรงบันดาลใจและเป็นทางเลือกใหม่ในการแสดงหุ่นไทยผ่านสื่อดิจิทัลแก่ศิลปินและนักวิชาการงานศิลป์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด 19 อีกทั้งเป็นแนวทางใหม่ในการอนุรักษ์สืบสานและพัฒนาศิลปะการแสดงหุ่นไทยให้ดำรงอยู่ต่อไปในอนาคต

สาขาวิชา นาฏยศิลป์ไทย

ปีการศึกษา 2564

ลายมือชื่อนิสิต .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 6281015935 : MAJOR THAI THEATER AND DANCE

KEYWORD: experimental research Buddhist teachings Buddhist history digital media

Nivet Waevsamana : CREATIVE PUPPET PRODUCTION ABOUT BUDDHA ON DIGITAL MEDIA.

Advisor: Prof. Emeritus Surapone Virulrak, Ph.D.

The thesis entitled “Creative Puppet Production about Buddha on Digital media” is an experimental research study whose purpose was to create a new system of Thai puppet shows via digital media platforms. The content principally dealt with Buddha’s teachings in the form of a narration of the Buddhist history meant for a target audience of 40 6-10-year-old students, who could independently access online teaching platforms and were not familiar with such content. Furthermore, 12 experts on media, performances, and Buddhism were interviewed. An experimental creation of a puppet show on the Buddhist history in the form of a 3D print via digital media platforms was conducted. The show was composed of two episodes. The first episode was called “A Scapegoat” which was concerned with the taboo of killing animals with the length of 12 minutes and the other episode was named “We are All Human Beings” dealing with bullying. It was 9.30 minutes long. The data was collected online from the target group. The results revealed that the process of creating digital media could be produced rapidly with low capital because fewer human resources and production steps were required compared with more traditional methods. After watching the show via the digital media system, the target audience developed the awareness of Buddhist teachings and a more profound understanding of the Buddhist history. In addition, they seemed to be satisfied with the puppet shows which were concise, aesthetic, fun, and easy to follow. It was also applicable with the current situations via digital media platforms which were suitable with the target audience, which was also consistent with the expert’s points of view. The researcher hopes that the study would serve as an inspiration of an alternative way of making a Thai puppet show via digital media platforms for artists and arts academics, especially during the incidence of the Covid-19 pandemic. This could also be a new way to preserve puppet shows for the future generations.

Field of Study: Thai Theater and Dance

Student's Signature .....

Academic Year: 2021

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จของวิทยานิพนธ์เรื่องการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัลที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อวงการงานวิชาการและการศึกษา รวมถึงก่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคม โดยเฉพาะเป็นสื่อสร้างสรรค์สีขาวสำหรับเด็กและเยาวชนให้ซาบซึ้งถึงหลักธรรมของความเป็นดีและมีความเข้าใจถึงพุทธประวัติแห่งองค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า นับเป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดช่วงหนึ่งในชีวิตของตัวผู้วิจัยที่ได้รับโอกาสจากผู้ที่ทำให้ความเมตตาที่ได้มอบวิชาความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ อย่างมากมาย

ขอกราบขอบพระคุณศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ นายกราชบัณฑิตยสภา ที่เห็นศักยภาพและได้มอบโอกาสอันมีคุณค่าแก่ชีวิตให้กับศิษย์ได้รับการศึกษาและเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาที่มอบองค์ความรู้ต่าง ๆ ขอกราบขอบพระคุณศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ศักดา ปั่นเหนงเพ็ชร ที่ให้ความรู้และผลักดันให้ศิษย์มีความเชื่อมั่นในการศึกษา กราบขอบพระคุณศาสตราจารย์ ดร.อนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์ รองศาสตราจารย์ ดร.เสาวณิต วิงวอน รองศาสตราจารย์สุชุมล สารเกษตริน ที่ให้คำปรึกษาทางด้านวิชาการหลากหลายแขนงเพื่อนำมาพัฒนาตนเองและงานวิชาการเพื่อสังคม

ขอกราบรำลึกถึงครูทุกท่านที่ได้สร้างแรงบันดาลใจและสร้างหัวใจให้กับชีวิตคนคนหนึ่ง ที่หันกลับมาเป็นผู้ให้และฝากผลงานไว้กับสังคม

ขอกราบขอบพระคุณคุณแม่หนูชนาก แววมณะและรำลึกถึงคุณพ่อบุญบรรลือ แววมณะที่ยอมเปิดหัวใจโอบกอดชีวิตบุตรได้สวมจิตวิญญาณของคนศิลปะที่ตนรักตั้งแต่กำเนิดที่ผิดแผกแตกต่างไปจากครอบครัวอื่นและได้ร่วมภูมิใจกับเส้นทางของชีวิตคนหุ่นกระบอกตามที่บุตรปรารถนา

ขอขอบคุณคุณสุเมธ อบอุ่นและทีมงานบ้านตุ๊กกะตุนหุ่นกระบอกไทยทั้งเบื้องหน้าเบื้องหลังของงานสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้และทุก ๆ โครงการ

ผู้วิจัยหวังว่าคุณค่าของงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อสังคมในหลากหลายมิติและเป็นแบบอย่างงานสร้างสรรค์งานศิลปะหุ่นกระบอกที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ศึกษา รวมทั้งเป็นสื่อที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของเด็กที่ก้าวเติบโตไปอย่างมีคุณภาพในสังคมไทยด้วยผลงานที่แฝงไปด้วยคุณธรรมและความซาบซึ้งในเนื้อหาพุทธประวัติแห่งองค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้าที่เป็นแสงสว่างนำทางให้กับชีวิต

## สารบัญ

	หน้า
.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	xi
สารบัญภาพ.....	xii
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
1.3 ขอบเขตการดำเนินงานวิจัย.....	4
1.4 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	5
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
บทที่ 2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
2.1 เอกสารและข้อมูลสำหรับนำไปพัฒนางานด้านบทประพันธ์เนื้อหา.....	10
2.1.1 กาลานุกรม พุทธศาสนาในอารยธรรมโลก.....	10
2.1.2 พระไตรปิฎก.....	12
2.1.3 พุทธประวัติ.....	15
2.1.4 บุคคลสำคัญในพุทธประวัติ.....	20
2.1.5 บทความเกี่ยวกับพุทธศาสนาจากบุคคลสำคัญ.....	26



2.1.6 พุทธธรรมฉบับเดิม ป. อ. ปยุตโต .....	30
2.2 เอกสารและข้อมูลในงานทฤษฎีงานการผลิตที่เกี่ยวข้อง .....	31
2.2.1 ดิจิทัลและพฤติกรรมเด็ก .....	31
2.2.2 ทฤษฎีการสื่อสาร .....	35
2.2.3 ทฤษฎีงานศิลปะสื่อประสมในนาฏกรรมและองค์ประกอบศิลป์ด้านการแสดง .....	40
2.2.4 ทฤษฎีงานศิลปะร่วมสมัย Contemporary Art .....	42
2.2.5 ทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์และการละคร .....	43
2.2.6 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ในสื่อภาพยนตร์ .....	44
2.2.7 ทฤษฎี Black SWAN 2020 .....	45
2.3 เอกสารและข้อมูลสำหรับการพัฒนางานสร้างสรรค์ด้านศิลปะ .....	47
2.3.1 จิตรกรรมพุทธศิลป์ .....	47
2.3.2 หลักการ “มหาปุริสลักขณะ” พุทธลักษณะพระพุทธรูป .....	57
2.3.3 สื่อประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับพุทธประวัติ (พระพุทธรูป) .....	61
2.3.3.1 สื่อภาพยนตร์ ซีดี โทรทัศน์ DVD Anime VDO Clip สื่อออนไลน์ .....	62
2.3.3.2 สื่อสิ่งพิมพ์ .....	72
2.3.3.3 สื่อการแสดงประเภทนาฏกรรม .....	77
2.4 เอกสารด้านนาฏกรรมหุ่น .....	83
2.4.1 นาฏกรรมหุ่นในประเทศไทย .....	83
2.4.2 คณะหุ่นนานาชาติอื่น ๆ .....	92
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย (กลยุทธ์การวิจัย) .....	93
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	96
แนวทางการสัมภาษณ์ .....	97
3.1 การวิจัยเอกสาร .....	97
3.2 การลงพื้นที่ .....	98

3.3 การสัมภาษณ์ .....	108
3.3.1 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในวงการวิชาการ จิตวิทยาเด็ก และสื่อ.....	108
3.3.2 สัมภาษณ์พระภิกษุเกี่ยวกับความคิดเห็นในการสร้างสื่อ .....	113
3.3.3 สัมภาษณ์ศิลปินวงการหุ่น .....	115
3.4 การทดลองสร้างสรรค์การแสดงหุ่นประเภทอื่น ๆ.....	117
3.4.1 ละครหุ่นซีรี่ เรื่อง แกรนมากับจำเริญ.....	117
3.4.2 ละครหุ่นการ์ตูน เรื่อง “นะโมทะลุมิติ” .....	117
3.4.3 ละครหุ่นร่วมสมัย เรื่อง “ซ่อนกลิ่น เดอะมิวสิคัล พัพเพทโชว์” .....	118
3.4.4 นาฏกรรมหุ่นซีรี่ส์ 3 เรื่องสั้นเรื่องแรงงานแท้งแรงงานเถื่อน.....	119
วิเคราะห์เนื้อหาท้ายบท .....	121
บทที่ 4 .....	126
กระบวนการสร้างสรรค์ .....	126
4.2.2.5	127
4.1 วิเคราะห์แนวทางสร้างสรรค์ผลงาน .....	128
4.1.1 หุ่นในนาฏกรรมการแสดง.....	128
4.1.2 พุทธศาสนากับการสื่อสารในกลุ่มเด็ก .....	129
4.1.3 กลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสมสำหรับงานวิทยานิพนธ์สร้างสรรค์ฉบับนี้.....	130
4.1.4 ช่องทางสื่อในการเผยแพร่.....	131
4.2 การสร้างสรรค์สื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ผ่านสื่อดิจิทัล .....	133
4.2.1 Pre-Production การเตรียมการผลิต .....	133
4.2.1.1 การพัฒนาออกแบบบทประพันธ์.....	133
4.2.1.2 การสร้างสรรค์ออกแบบตัวละคร.....	141
4.2.1.3 ร่างแบบ เครื่องแต่งกาย และออกแบบกลไก .....	144
4.2.1.4 การขึ้นรูปหุ่น .....	153

4.2.1.5 การเขียนสีหุ่น .....	159
4.2.1.6 การประกอบกลไกหุ่น .....	160
4.2.1.7 การตัดเย็บเครื่องแต่งกาย .....	166
4.2.1.8 การประกอบตัวหุ่น .....	167
4.2.1.9 การสร้างสรรค์รูปแบบการแสดง .....	176
4.2.1.10 การสร้างสรรค์วิธีการเข็ดแสดงหุ่น .....	176
4.2.1.11 การสร้างสรรค์งานศิลปะฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง .....	178
4.2.1.12 การออกแบบ Storyboard and Shooting Board .....	185
4.2.1.13 การออกแบบดนตรีประกอบการแสดงและการพากย์เสียง .....	193
4.2.2 Production ขั้นตอนการผลิต .....	196
4.2.2.1 การเตรียมบุคลากรส่วนต่าง ๆ .....	196
4.2.2.2 การเตรียมสถานที่ถ่ายทำ .....	196
4.2.2.3 การเตรียมฉากประกอบการแสดง เทคนิคพิเศษ และทีมงาน .....	197
4.2.2.4 การเตรียมอุปกรณ์กล้องและทีมงาน .....	198
4.2.2.5 การเตรียมอุปกรณ์ไฟส่องสว่าง .....	200
4.2.2.6 การเตรียมเสียงประกอบการแสดง .....	201
4.2.2.7 การถ่ายทำ .....	202
4.2.3 Post Production ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ .....	206
4.2.3.1 การตัดต่อ ใส่เทคนิคพิเศษ .....	206
4.2.3.2 การบันทึกเสียง Sound Mix .....	212
4.2.3.3 การประเมินผลผลิตจากทีมงาน อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญ และแก้ไข ผลงาน 213	
4.2.3.4 การนำสื่อเข้าระบบโซเซียลมีเดีย เพื่อเตรียมทำการเผยแพร่ .....	214
4.3 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ต่อกลุ่มเป้าหมาย .....	215

4.4 การรวบรวมความคิดเห็นจากกลุ่มผู้ชม โดยการออกแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ .....	217
4.5 ผลประมวลความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมาย .....	222
สรุปผลการสร้างสรรค์ท้ายบท.....	227
บทที่ 5 .....	229
สรุปผลการวิจัยทดลอง.....	229
อภิปราย .....	229
สรุปผลวิจัย.....	232
ข้อเสนอแนะ.....	234
บรรณานุกรม.....	236
ภาคผนวก.....	245
ผนวก 1 .....	246
รายละเอียดบทประพันธ์ประกอบการแสดง.....	246
ตอนที่ 1     “คนเหมือนกัน” .....	246
ตอนที่ 2     “แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป” .....	253
ผนวก 2 .....	261
QR code สำหรับศึกษาการทดลองสร้างสรรค์หุ่นของผู้วิจัยเพื่อนำผลการทดลองมาพัฒนา งานวิจัย.....	261
ผนวก 3 .....	263
ศิลปะหุ่นจีนแห่งเมืองฝูเจี้ยน .....	263
ประวัติผู้เขียน.....	266

## สารบัญตาราง

ตารางที่ 1	ระยะเวลาในการดำเนินงานวิจัย .....	6
ตารางที่ 2	ผลประเมินในกลุ่มผู้ชม .....	223
ตารางที่ 3	ผลประเมินเนื้อหาในเรื่อง สอนเรื่องอะไร (กลุ่มเด็กเล็กอายุต่ำกว่า 6 ขวบปี) .....	224
ตารางที่ 4	ผลประเมินเนื้อหาในเรื่อง สอนเรื่องอะไร (กลุ่มเด็กอายุระหว่าง 6-10 ขวบปี) .....	224



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## สารบัญภาพ

ภาพที่ 1 ภาพกรอบแนวความคิดในการค้นคว้าและดำเนินงานวิจัย.....	5
ภาพที่ 2 ภาพตารางการดำเนินงานวิจัยตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา ปี พ.ศ. 2562 จนเสร็จสิ้นกระบวนการดำเนินงานวิจัย ปี พ.ศ. 2565.....	7
ภาพที่ 3 ภาพแผนภูมิแสดงความหมายของพระไตรปิฎก .....	14
ภาพที่ 4 ภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังพุทธจริยาประวัติ โดย รูดอล์ฟ ดับเบิลยู. อี. ฮัมเพอ Rudolf W.E. Hampe ได้รวบรวมภาพถ่ายจากผนังวัดต่าง ๆ ในประเทศไทย 1 .....	16
ภาพที่ 5 ภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังพุทธจริยาประวัติ โดย รูดอล์ฟ ดับเบิลยู. อี. ฮัมเพอ Rudolf W.E. Hampe ที่ได้รวบรวมภาพถ่ายจากผนังวัดต่าง ๆ ในประเทศไทย 2.....	17
ภาพที่ 6 ภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังพุทธจริยาประวัติ โดย รูดอล์ฟ ดับเบิลยู. อี. ฮัมเพอ Rudolf W.E. Hampe ที่ได้รวบรวมภาพถ่ายจากผนังวัดต่าง ๆ ในประเทศไทย 3.....	18
ภาพที่ 7 ภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังพุทธจริยาประวัติ โดย รูดอล์ฟ ดับเบิลยู. อี. ฮัมเพอ Rudolf W.E. Hampe ที่ได้รวบรวมภาพถ่ายจากผนังวัดต่าง ๆ ในประเทศไทย 4.....	19
ภาพที่ 8 ภาพแผนผังรายชื่อโคตรวงศ์พระพุทธเจ้า โดยแผนผังได้แสดงถึง 2 ตระกูลของ 2 เมือง....	23
ภาพที่ 9 ภาพวาดจิตรกรรมพุทธศิลป์พระพุทธรูปปางต่าง ๆ เทคนิคสีน้ำผสมสีโปสเตอร์ปิดทองคำเปลว วาดโดยขจร เทศรอด ทีมงานบ้านตุ๊กกะตุ่นหุ่นกระบอกไทย .....	47
ภาพที่ 10 ภาพวาดพระพุทธรูปเจ้าตรีสรู้อูตรสัมมาสัมโพธิญาณแล้ว 1 ปี โดย จิตรกรชาวสเปน Eduardo Chicharro ได้วาดภาพนี้ขึ้นระหว่างปี พ.ศ. 2459-2464 .....	48
ภาพที่ 11 ภาพวาดทัศนศิลป์พระพุทธรูป “พระพุทธรูปประทานความสุขปราศจากทุกข์” โดย เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ศิลปินแห่งชาติ .....	48
ภาพที่ 12 ภาพวาดทัศนศิลป์พระพุทธรูป โดย นายจักรพันธ์ โปษยกฤต ศิลปินแห่งชาติ .....	49
ภาพที่ 13 (ซ้าย) ภาพถ่ายรูปปั้นพุทธศิลป์ (ขวา) ภาพวาดทัศนศิลป์สีอะครีลิค พระพุทธรูป โดย อธิธิพล ภัทรานนท์ .....	50
ภาพที่ 14 ภาพวาดทัศนศิลป์ เทคนิคภาพวาดสีอะครีลิคผสมเทคนิคสีน้ำ พระพุทธรูป โดย สุวัฒน์ แสนขัติยรัตน์.....	50
ภาพที่ 15 กลุ่มภาพถ่ายพระพุทธรูปในยุคราชวงศ์คุชชาน มีสองสกุล คือสกุลช่างมถุรา ระหว่าง ค.ศ. 100 BC-250 AD และสกุลช่างคันธาระ.....	51

ภาพที่ 16	กลุ่มภาพถ่ายพระพุทธรูปศิลปะจากซ้าย 1. พระพุทธรูปนั่งรุ่นแรก สมัยคุชชาน จากแคว้นมธูรา 2. พระพุทธรูปรุ่นแรก สมัยคุชชาน จากแคว้นคันทาระ.....	51
ภาพที่ 17	กลุ่มภาพถ่ายพระพุทธรูปศิลปะจากซ้าย 1. พระพุทธรูปยืนรุ่นแรก สมัยคุชชาน จากแคว้น คันทาระ หินซิส 2. เศียรพระพุทธรูปสมัยคุปตะ จากมธูรา 3. เศียรพระพุทธรูป สมัยคุปตะ จากสารนาถ หินทราย.....	52
ภาพที่ 18	กลุ่มภาพถ่ายพระพุทธรูปในยุคราชวงศ์คุชชาน มีสองสกุล คือสกุลช่างมธูรา ระหว่าง ค.ศ. 100 BC-250 AD และ สกุลช่างคันทาระ มีลักษณะทรวดทรงแบบกรีกโรมัน.....	52
ภาพที่ 19	ภาพถ่ายรูปปั้นพระพุทธรูปเจ้าในแถบประเทศอินเดีย พระพุทธรูปส่วนใหญ่มีลักษณะมวยผม ประทับบนบัลลังก์ เฉพาะในประเทศอินเดียก็ยังมีรูปแบบพระพุทธรูปที่ไม่เหมือนกัน ระหว่างตอนเหนือและตอนใต้.....	53
ภาพที่ 20	ภาพถ่ายพระมหามัณิณี ประดิษฐานอยู่ที่เมืองมณฑลทะเลย์ ประเทศเมียนมา.....	53
ภาพที่ 21	ภาพถ่ายรูปปั้นพระพุทธรูปเจ้าในประเทศไทยต่าง ๆ ณ วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ วรมหาวิหาร จังหวัดพิษณุโลก.....	54
ภาพที่ 22	ภาพถ่ายรูปปั้นพระไต่บุทลี ประเทศญี่ปุ่น.....	54
ภาพที่ 23	ภาพถ่ายพระพุทธรูปยืน จังหวัดบามิยัน ประเทศอัฟกานิสถาน.....	55
ภาพที่ 24	ภาพถ่ายพระโพธิสัตว์ไวยโรจนะ วัดถ้ำผาหลงเหมิน เมืองถั่วหยาง มณฑลเหอหนาน ประเทศจีน.....	55
ภาพที่ 25	ภาพถ่ายพระJwbul (หลวงพ่อด) ความสูง 10 เมตร เป็นพระพุทธรูปสำริด ณ วัดชินฮิง ซา กรุงโซล ประเทศเกาหลี.....	56
ภาพที่ 26	ภาพถ่ายพระโพธิญาณ หรือพุทธานุภาพ ประเทศเนปาล.....	56
ภาพที่ 27	ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์เรื่อง Little Buddha กำกับการแสดงโดย เบอร์นาโด แบร์โตลูซซี่.....	62
ภาพที่ 28	ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์เรื่อง KUNDUN ค.ศ. 1997.....	63
ภาพที่ 29	ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์เรื่อง Seven Years in Tibet.....	64
ภาพที่ 30	ภาพถ่ายจากภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับศาสนาพุทธเรื่องแรกของโลกเรื่อง The Light of Asia (Prem Sanyas) หรือ บุรพประทีป สร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1925.....	65
ภาพที่ 31	ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ Animationของไทยเรื่อง พระพุทธเจ้า.....	66

ภาพที่ 32 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์เรื่อง Siddhartha The Buddha (ศรีสิทธิ์ตะละ โคตามะ)	67
ภาพที่ 33 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์เรื่อง Siddhartha (1972 film) ความยาว 1.29 ชั่วโมง กำกับและแสดงโดย Conrad Rook บทโดย Conrad Rook และ Paul Mayersberg แสดงโดย Shashi Kapoor, Simi Garawal, Romesh Sharma	67
ภาพที่ 34 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Legend of Buddha เป็นภาพยนตร์ การ์ตูนอินเดีย พ.ศ. 2547 เนื้อหาดำเนินตามชีวประวัติของพระพุทธเจ้า	68
ภาพที่ 35 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ซีรีส์ทางโทรทัศน์เรื่อง พระพุทธเจ้ามหาศาสดาโลก จำนวน 55 ตอน ความยาวตอนละ 1 ชั่วโมง เผยแพร่ในอินเดียช่วงปี พ.ศ. 2558	69
ภาพที่ 36 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์สารคดี The Buddha PBS Documentary 2010 (พระพุทธเจ้า) สร้างโดย PBS (USA) กำกับโดย David Grubin	69
ภาพที่ 37 ภาพสื่อสื่อมิวสิควิดีโอเผยแพร่เพลงธรรมะ โดย Tina Turner and Children Beyond “When You Sing” เผยแพร่ผ่านระบบโซเซียลและสื่อสาธารณะ	70
ภาพที่ 38 ภาพจากคลิปเผยแพร่ทางโซเซียล แสดงให้เห็นบทบาทหน้าที่การเทศน์ของภิกษุหลวงพี่ โตเรมอนแร่พในรายการลูกทุ่งทีวีพูล (2015)	70
ภาพที่ 39 ภาพจากคลิปเผยแพร่ทางโซเซียล พระนักเทศน์สายแรพในไทย (2019)	71
ภาพที่ 40 ภาพจากคลิปเผยแพร่ทางโซเซียลของผู้กองเบนซ์เกี่ยวกับพุทธศาสนาในมุมมองต่าง ๆ...	72
ภาพที่ 41 ภาพสื่อสิ่งพิมพ์ประกอบหนังสือเรื่องพระพุทธเจ้า โดยสำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์	73
ภาพที่ 42 ภาพสื่อสิ่งพิมพ์ประกอบหนังสือการ์ตูนธรรมะพร้อมเนื้อหาสาระที่เข้าใจง่าย เรื่อง ประวัติ พระพุทธเจ้า โดยสำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์	73
ภาพที่ 43 ภาพประกอบการประชาสัมพันธ์การ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบการเผยแพร่ผ่านแผ่น CD และ หนังสือการ์ตูน เรื่องการ์ตูนพุทธประวัติสำหรับเยาวชน คำบรรยายโดย พุทธทาส อินทปัญโญ	74
ภาพที่ 44 ภาพประกอบการประชาสัมพันธ์หนังสือการ์ตูน เรื่องพระพุทธเจ้า เรื่องโดย สุภกฤษ์ บุญ กอง	74
ภาพที่ 45 ภาพประกอบการประชาสัมพันธ์ E-book อ่านเพิ่มเติมในรูปแบบการ์ตูนประกอบ เรื่อง ประวัติพระพุทธเจ้า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	75



ภาพที่ 46 ภาพประกอบการประชาสัมพันธ์ หนังสือนิทานเสียงและเกม E-book เรื่องพระพุทธเจ้า เรื่องโดย จานหนึ่ง วาดภาพประกอบโดย กาย เบ็ญจวรรณ.....	75
ภาพที่ 47 ภาพประกอบการประชาสัมพันธ์ หนังสือการ์ตูนสี่สีทั้งเล่มเรื่องพระพุทธเจ้า เรื่องและวาด ภาพประกอบโดย โอเมิร์ชเวทย์ .....	76
ภาพที่ 48 กลุ่มภาพจากคลิปเผยแพร่ทางโซเชียล แสดงให้เห็นกิจกรรมของภิกษุชาวญี่ปุ่นที่มีบทบาท 2 บทบาทในคนเดียว คือหน้าที่ภิกษุและดีเจเพลงในสถานบันเทิง.....	77
ภาพที่ 49 กลุ่มภาพจากคลิปเผยแพร่ทางโซเชียลและสถานีโทรทัศน์สาธารณะ แสดงให้เห็นบทบาท หน้าที่ของภิกษุชาวญี่ปุ่นที่มีการแต่งกายเปลี่ยนไปจากเดิมและทำบทบาทหน้าที่เปิดดนตรี ประกอบบทสวดเพื่อให้เข้าถึงประชาชนบางกลุ่ม.....	78
ภาพที่ 50 กลุ่มภาพจากคลิปเผยแพร่ทางโซเชียล แสดงให้เห็นบทบาทหน้าที่ของภิกษุที่เปลี่ยนไปจาก อดีต โดยในภาพสารคดีข่าว ภิกษุได้ทำการเผยแพร่พุทธศาสนาผ่านเพลงแร็ป ซึ่งปกติเป็น กิจกรรมของฆราวาส เนื่องด้วยภิกษุชาวญี่ปุ่นเป็นเล็งเห็นว่าการเผยแพร่หลักธรรมหรือบทสวด แบบดั้งเดิมไม่สามารถครองใจคนในยุคปัจจุบันหรือคนบางกลุ่มได้ .....	79
ภาพที่ 51 ภาพจากคลิปเผยแพร่ทางโซเชียลการแสดงนาฏกรรมตอน ผจญมาร โดยนักแสดงสำนัก สังคีต กรมศิลปากร .....	80
ภาพที่ 52 ภาพบรรยากาศก่อนการแสดงนิทรรศการศิลปะดิจิทัล ภายในพระอุโบสถวัดสุทธิวราราม .....	81
ภาพที่ 53 ภาพบรรยากาศการแสดงนิทรรศการศิลปะดิจิทัล สื่อประสมเรื่องพาทุง ภายในพระอุโบสถ วัดสุทธิวราราม.....	81
ภาพที่ 54 ภาพประชาสัมพันธ์การเผยแพร่การแสดง และภาพถ่ายการแสดงหนังจับระบำ เล่าเรื่อง พุทธประวัติ ตอน มารผจญ โดย รศ.ดร.อนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์.....	82
ภาพที่ 55 ภาพถ่ายบันทึกการแสดงนิทรรศการสื่อผสมภาพยนตร์ 3 มิติแสงสีเสียง5D เรื่อง พระพุทธเจ้าเปิดโลก ณ มหารัตนวิหารคด วัดพระธรรมกาย จังหวัดปทุมธานี.....	83
ภาพที่ 56 ภาพตัวละครหุ่นสายเรื่องจินตนคร ของคณะหุ่นสายเสมา .....	90
ภาพที่ 57 ภาพการแสดงหุ่นจากคณะหุ่นเทวดา ตอน องคุลิมาล.....	91
ภาพที่ 58 ภาพถ่ายการแสดงหุ่นกระบอกร่วมสมัยเรื่อง “พระเนมิราช” ผลงานผู้วิจัย.....	92
ภาพที่ 59 ภาพถ่ายงานประติมากรรมพุทธศิลป์รอบระเบียงคด วัดพระเชตุพลวิมลมังคลาราม .....	98

ภาพที่ 60 ภาพถ่ายงานประติมากรรมพุทธศิลป์ภายในวัดพระศรีมหาธาตุ วรมหาวิหาร จังหวัดพิษณุโลก.....	99
ภาพที่ 61 ภาพถ่ายประติมากรรมพุทธศิลป์ พระพุทธมหาจักรพรรดิ วัดนางนองวรวิหาร เขตบางขุนเทียน เป็นพระพุทธรูปทรงเครื่อง 1 ใน 3 องค์ที่มีในประเทศไทย ประดิษฐานเป็นพระประธานในพระอุโบสถตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 .....	100
ภาพที่ 62 ภาพถ่ายจิตรกรรมฝาผนังวัดนางนองวรวิหาร เขตบางขุนเทียน .....	101
ภาพที่ 63 ภาพถ่ายพุทธศิลป์ “พระพุทธธรรมการเทพมงคล” องค์พระพุทธรูปวัดปากน้ำ เขตภาษีเจริญ จังหวัดกรุงเทพฯ .....	102
ภาพที่ 64 ภาพถ่ายจิตรกรรมฝาผนังวัดพุทไธสวรรย์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา .....	102
ภาพที่ 65 ภาพถ่ายจิตรกรรมฝาผนังวัดชุมพลนิกายารามวรวิหาร จังหวัดพระนครศรีอยุธยา.....	103
ภาพที่ 66 ภาพถ่ายพุทธศิลป์ องค์พระพุทธรูปก่ออิฐถือปูนปางมารวิชัยภายในประปรางค์องค์ด้านขวาและซ้าย วัดพุทไธสวรรย์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา.....	104
ภาพที่ 67 ภาพถ่ายจิตรกรรมฝาผนังภายในกรุพระปรางค์วัดราชบูรณะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา .....	104
ภาพที่ 68 ภาพถ่ายพุทธศิลป์องค์พระพุทธรูปปางห้ามพระแก่นจันทร์ ประดิษฐานทิศใต้องค์พระปรางค์วัดราชบูรณะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา .....	105
ภาพที่ 69 ภาพถ่ายตำหนักพระพุทโธษาจารย์ วัดพุทไธสวรรย์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา.....	105
ภาพที่ 70 ภาพถ่ายจิตรกรรมฝาผนังในสมัยรัชกาลที่ 4 ภายในพระอุโบสถวัดชุมพลนิกายาราม จังหวัดอยุธยา แสดงเรื่องพุทธประวัติ ตอน พระนางสิริมหามายาประสูติเจ้าชายสิทธัตถะ .....	106
ภาพที่ 71 ภาพถ่ายการจัดแสดงสื่อดิจิทัล 360 องศา ภายในโดมแสดงนิทรรศการและงานศิลปะ Faamai Digital Art Hub จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.....	106
ภาพที่ 72 งานนิทรรศการ พุทธ (ไว้) กาล จัดแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับการดำรงอยู่ของพุทธศาสนาในเมืองไทย .....	107
ภาพที่ 73 บันทึกภาพการเข้าชมการแสดงละครเพลง The Lion King the musical ณ รัชดาลัยเธียเตอร์.....	107
ภาพที่ 74 ศึกษาตุงงานนิทรรศการสื่อเทคโนโลยีศิลปะดิจิทัลเอเชีย ณ กรุงปักกิ่ง ประเทศจีน.....	108

ภาพที่ 75 กลุ่มภาพผู้วิจัยได้รับเชิญเข้าร่วมงานเทศกาลเส้นทางสายไหม ระหว่างวันที่ 14-21 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562 ณ มณฑลฝูเจี้ยน ประเทศจีน .....	116
ภาพที่ 76 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์รายการนิทานตื่นนอน “แกรนมากับจำไม” .....	117
ภาพที่ 77 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์โครงการหุ่นนะโมทะลุมิติ .....	118
ภาพที่ 78 ภาพป้ายประชาสัมพันธ์การแสดงหุ่นร่วมสมัยเรื่อง “ซ่อนกลิ่น เดอะมิวสิคัล พัฟเพทโชว์” .....	119
ภาพที่ 79 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์นาฏกรรมซีรีส์หุ่น 3 เรื่องสั้นเรื่อง แร่งงานแท้แร่งงานเถื่อน ตอน “สายเรียกเข้า” ออกแบบสร้างหุ่นด้วยเทคนิค 3D print .....	119
ภาพที่ 80 ภาพร่างตัวละครประกอบการสร้างสรรค์สื่อการแสดงเรื่องพระพุทธเจ้า .....	147
ภาพที่ 81 ภาพร่างกลไกส่วนหัวหุ่น แสดงให้เห็นกลไกการบังคับเชิดตา ปาก คอ โดยยังมีไม้กระบอกเป็นแกนรองรับและซ่อนสายบังคับภาพใน .....	147
ภาพที่ 82 ภาพลายเส้นการออกแบบเบื้องต้นหุ่น “หลวงอาภิกษุธรรมโม” โดยมีการเขียนรายละเอียดกำกับ ในภาพแสดงให้เห็นวิธีการซ่อนก้านแขนหุ่นไว้ภายในเครื่องแต่งกายขณะเชิดแสดง .....	148
ภาพที่ 83 ภาพลายเส้นการออกแบบเบื้องต้นหุ่น “ค่อม” โดยมีการเขียนรายละเอียดกำกับ .....	149
ภาพที่ 84 ภาพลายเส้นการออกแบบเบื้องต้นหุ่น “ต้นกล้า” มีการเขียนรายละเอียดกำกับ โดยการออกแบบเบื้องต้นได้มีการออกแบบชื่อให้กับตัวละครว่า “ศีล” โดยภายหลังได้มีการปรับเปลี่ยนชื่อตัวละครตามอีกครั้งให้มีความร่วมสมัย โดยเปลี่ยนชื่อเป็น “ด.ช.ต้นกล้า” .....	150
ภาพที่ 85 ภาพลายเส้นการออกแบบเบื้องต้นหุ่น “พระพุทธเจ้า หรือ เจ้าชายสิทธัตถะ” .....	151
ภาพที่ 86 ภาพลายเส้นการออกแบบเบื้องต้นหุ่น “พระเจ้าพิมพิสาร” .....	152
ภาพที่ 87 ภาพการออกแบบโครงสร้างหุ่นและส่วนประกอบกลไกภายในหัวหุ่นด้วยโปรแกรม Z brush และนำเข้าสู่กระบวนการผลิตหัวหุ่นในรูปแบบระบบ 3D print .....	154
ภาพที่ 88 ภาพถ่ายหน้าจอคอมพิวเตอร์เพื่อแสดงการทำงานของโปรแกรม Z brush ที่ช่วยในการออกแบบโครงสร้างและกลไกภายในหัวหุ่น อีกทั้งเป็นโปรแกรมสำหรับการนำเข้าสู่กระบวนการผลิตหัวหุ่นในรูปแบบ 3D print ในภาพแสดงให้เห็นถึงการวางโครงสร้างหัวหุ่นและส่วนประกอบอื่นในบนพื้นที่เพลทเพื่อรองรับชิ้นผลงานในกระบวนการพิมพ์ด้วยวัสดุเรซิน .....	155

ภาพที่ 89 ภาพถ่ายเครื่อง 3D print โดยใช้วัสดุน้ำยาเรซินสีเนื้อ.....	156
ภาพที่ 90 ภาพถ่ายหัวหุ่นและชิ้นส่วนกลไกภายในหัวหุ่นที่ผลิตจากวัสดุเรซินสีเนื้อด้วยระบบ 3D print .....	157
ภาพที่ 91 ภาพถ่ายการขึ้นรูปหัวหุ่นด้วยการปั้นจากดินน้ำมันโดยลูกตาใช้วัสดุลูกปิดพลาสติกเพื่อวางตำแหน่งของกลไก .....	157
ภาพที่ 92 ภาพถ่ายอุปกรณ์การทำแม่พิมพ์หัวหุ่นในรูปแบบการปั้นและขึ้นรูปด้วยกรรมวิธีดั้งเดิมของทีมงานบ้านตุ๊กกะตุนุ่นกระบอกลไทย .....	158
ภาพที่ 93 ภาพถ่ายการทำแม่พิมพ์หัวหุ่นด้วยการผสมน้ำยางซิลิโคนเทเคลือบลงบนหัวต้นแบบ ....	158
ภาพที่ 94 ภาพถ่ายการทำแม่พิมพ์บังคับหัวหุ่นจากวัสดุปูนปลาสเตอร์ด้วยการฉาบเนื้อปูนเคลือบแม่พิมพ์ยางซิลิโคนแบบประกบหน้าหลัง .....	159
ภาพที่ 95 ภาพถ่ายหัวหุ่นรูปแบบที่ผลิตโดยขึ้นตอนแบบดั้งเดิมโดยไม่ใช้เครื่องมือจากเทคโนโลยี มีการลงสีพื้นด้วยสีสเปรย์น้ำมัน แล้วเขียนลายบนใบหน้าด้วยสีอะคริลิค.....	160
ภาพที่ 96 ภาพถ่ายโต๊ะทำงานของผู้วิจัยและทีมงานที่มีอุปกรณ์ทั้งในการสร้างสรรค์หุ่นรูปแบบดั้งเดิมและอุปกรณ์การสร้างสรรค์ในรูปแบบสมัยใหม่ .....	161
ภาพที่ 97 ภาพถ่ายสุเมธ ออบอุ่น ทีมงานบ้านตุ๊กกะตุนุ่นกระบอกลไทย กำลังประกอบกลไกหัวหุ่นด้วยระบบเซอร์โวมอเตอร์ที่สามารถบังคับการเคลื่อนไหวของใบหน้าด้วยปุ่มเพียงปุ่มเดียว	161
ภาพที่ 98 ภาพถ่ายกลไกการเคลื่อนไหวลูกตาในรูปแบบดั้งเดิมของหัวหุ่นบ้านตุ๊กกะตุนุ่นกระบอกลไทย ซึ่งนำมาผสมผสานกับหัวหุ่นที่มีการบังคับด้วยระบบเซอร์โวมอเตอร์ โดยการสร้างสรรค์กลไกการเคลื่อนไหวภายในหัวหุ่นกระบอกลเรื่องพระพุทธเจ้า .....	162
ภาพที่ 99 ภาพถ่ายชิ้นส่วนหัวหุ่นที่สร้างสรรค์ด้วยขั้นตอนดั้งเดิมที่ผลิตจากวัสดุปูนปลาสเตอร์หล่อกลวง ในภาพเป็นตัวละครแพะ (ซ้าย) และหัวหุ่นพระเจ้าพิมพิสาร (ขวา).....	162
ภาพที่ 100 ภาพถ่ายกลไกแบบดั้งเดิมภายในหัวหุ่นกระบอกล โดยใช้กลไกการเคลื่อนไหวลูกตาหุ่นด้วยการถ่วงน้ำหนักและมีการทำการกระพริบตาและการขยับปากด้วยการดึงเชือก .....	163
ภาพที่ 101 ภาพถ่ายกลไกภายในหัวหุ่นแพะที่ผลิตจากปูนปลาสเตอร์หล่อกลวงประกบกับการเคลื่อนไหวลูกตาหุ่นที่ผลิตจากลูกปิดขนาดใหญ่ด้วยการถ่วงน้ำหนัก เพื่อให้ลูกตาสามารถกลอกตาไปซ้ายขวาได้ตามแรงโน้มถ่วง .....	163

- ภาพที่ 102 ภาพถ่าย (ซ้าย) หัวหุ่นกระบอกที่แสดงให้เห็นภายในด้วยการเปิดกะโหลกหุ่นที่ติดด้วย  
บานพับขนาดเล็ก (ขวา) หัวหุ่นด้านหน้าที่แสดงให้เห็นกลไกที่ประกอบสำเร็จแล้วก่อน  
นำเข้าสู่ขั้นตอนการเขียนสีหน้าและลวดลายบนใบหน้าหุ่น..... 164
- ภาพที่ 103 ภาพถ่ายการออกแบบกลไกการเคลื่อนไหวภายในหัวหุ่นกระบอกตัวละครพระพุทธรเจ้า  
ด้วยระบบคอมพิวเตอร์โปรแกรม Illustrator ในมุมมองต่าง ๆ..... 164
- ภาพที่ 104 ภาพลายเส้นการออกแบบกลไกภายในหัวหุ่นกระบอกมนุษย์ที่สามารถเคลื่อนไหวได้ทุก  
ส่วน เช่น ตา ปาก คอ ที่ผ่านการเขียนจากโปรแกรม Photoshop ด้วยการบังคับกลไกจาก  
จุดบังคับเพียงจุดเดียวและสามารถแยกส่วนของการเคลื่อนไหวไว้ยวต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ  
..... 165
- ภาพที่ 105 ภาพถ่ายเครื่องแต่งกายตัวละครหุ่นพระเจ้าพิมพิสารที่สร้างสรรค์จากเศษผ้าที่หาได้  
โดยทั่วไป รวมทั้งเครื่องประดับต่าง ๆ สังเกตได้ว่าจะไม่มีส่วนประกอบใดเลยที่มีสีเขียว  
ปะปนอยู่ เนื่องด้วยหุ่นจะถูกนำไปใช้ในเทคนิคการถ่ายทำแบบกรีนสกรีน Green screen  
..... 166
- ภาพที่ 106 ภาพถ่ายตัวละคร “แพะ” ที่สร้างสรรค์จากเศษผ้าและวัสดุตกแต่งที่หาได้โดยทั่วไป กลไก  
การขยับปากและตาเป็นการออกแบบโดยใช้แรงโน้มถ่วงของวัตถุให้สามารถเคลื่อนไหว  
อวัยวะภายในหัวหุ่นได้อย่างอิสระ ..... 167
- ภาพที่ 107 ภาพถ่ายส่วนลำตัวหุ่นที่ผลิตจากวัสดุเรซินสีเนื้อ..... 168
- ภาพที่ 108 ภาพถ่ายการนำหัวหุ่นมาประกอบกับลำตัวหุ่นที่ผลิตจากวัสดุเรซิน โดยแกนลำตัวหุ่น  
ภายในยังเป็นทรงกระบอกที่ใช้ท่อลูมิเนียมเป็นแกนลำตัว เพื่อใส่กลไกชักเชิดภายใน  
กระบอก..... 168
- ภาพที่ 109 ภาพถ่ายตัวละครหุ่นกระบอก “พระพุทธเจ้า-เจ้าชายสิทธัตถะ” ในรูปแบบการ์ตูน สร้าง  
จากระบบ 3D print ใช้กลไกชักเชิดด้วยระบบเซอร์โวมอเตอร์..... 169
- ภาพที่ 110 ภาพถ่ายตัวละครหุ่นกระบอก “พระเจ้าพิมพิสาร” สร้างสรรค์จากกระบวนการขั้นตอน  
ดั้งเดิมจากปูนปลาสเตอร์ใช้กลไกชักเชิดด้วยมือและการถ่วงน้ำหนัก ..... 170
- ภาพที่ 111 ภาพถ่ายตัวละครหุ่นกระบอก “สวัตตี” สร้างสรรค์จากกระบวนการขั้นตอนดั้งเดิมจาก  
ปูนปลาสเตอร์และเรซินสีเนื้อ ใช้กระบวนการชักเชิดด้วยการถ่วงน้ำหนักของกลไกลูกตา  
..... 171

- ภาพที่ 112 ภาพถ่ายตัวละครหุ่นกระบอก “ทหารและแพะ” สร้างสรรค์จากกระบวนการขั้นตอน  
ดั้งเดิมจากปูนปลาสเตอร์โดยใช้กระบวนการชักเชิดด้วยสายเชือกและการถ่วงน้ำหนักของ  
ลูกตุ้มตะกั่วในการเคลื่อนไหวของลูกตาและปาก ..... 172
- ภาพที่ 113 ภาพถ่ายตัวละครหุ่นกระบอก “หลวงอารธรรมโม” สร้างจากระบบ 3D print ใช้  
กระบวนการชักเชิดด้วยสายดิ่งและระบบเซอร์โวมอเตอร์ ..... 173
- ภาพที่ 114 ภาพถ่ายตัวละครหุ่นกระบอก “ต้นกล้า” สร้างจากระบบ 3D print ใช้กระบวนการชัก  
เชิดด้วยสายดิ่งและระบบเซอร์โวมอเตอร์ ..... 174
- ภาพที่ 115 ภาพถ่ายตัวละครหุ่นกระบอก “ค่อม” สร้างจากระบบ 3D print ใช้กระบวนการชักเชิด  
ด้วยสายดิ่งและระบบเซอร์โวมอเตอร์ ..... 175
- ภาพที่ 116 ภาพถ่ายการเชิดแสดงโดยผู้เชิดสวมชุดสีเขียวเดียวกับฉากหลัง การเชิดแสดงเป็นการเชิด  
หุ่นให้มีการเคลื่อนไหวเป็นธรรมชาติ ..... 177
- ภาพที่ 117 ภาพถ่ายการเชิดแสดงโดยผู้เชิดสวมชุดสีเขียวเดียวกับฉากหลัง โดยมีการแบ่งฉาก  
สำหรับการถ่ายทำและถ่ายแยกตัวละครกับฉากที่จะนำมาซ้อนในภายหลัง ..... 177
- ภาพที่ 118 ภาพการออกแบบฉากประกอบสื่อการแสดงหุ่นพระพุทธรูปเจ้าในรูปแบบกราฟิก  
คอมพิวเตอร์ โปรแกรม Illustrate และ Photoshop สำหรับใช้กับเทคนิคกรีนสกรีนซ้อน  
ภาพกับตัวหุ่นในขั้นตอนการตัดต่อ ..... 178
- ภาพที่ 119 ภาพการออกแบบฉากประกอบสื่อการแสดงหุ่นพระพุทธรูปเจ้าในรูปแบบกราฟิก  
คอมพิวเตอร์ โปรแกรม Illustrate และ Photoshop สำหรับใช้กับเทคนิคกรีนสกรีนซ้อน  
ภาพกับตัวหุ่นในขั้นตอนการตัดต่อ ..... 179
- ภาพที่ 120 ภาพการออกแบบฉากประกอบสื่อการแสดงหุ่นพระพุทธรูปเจ้าในรูปแบบกราฟิก  
คอมพิวเตอร์ สำหรับใช้กับเทคนิคกรีนสกรีนซ้อนภาพกับตัวหุ่นในขั้นตอนการตัดต่อ ใน  
รูปภาพประกอบคือฉากป่าในบรรยากาศต่าง ๆ โดยซื้อลิขสิทธิ์ภาพจากต่างประเทศ แล้ว  
นำมาตกแต่งเพิ่มเติมเพื่อให้สวยงามมากขึ้น4 ..... 179
- ภาพที่ 121 ภาพการออกแบบฉากประกอบสื่อการแสดงหุ่นพระพุทธรูปเจ้าในรูปแบบกราฟิก  
คอมพิวเตอร์ โปรแกรม Photoshop ด้วยการใช้เมาท์ปากกา สำหรับใช้กับเทคนิคกรีนสกรีน  
ซ้อนภาพกับตัวหุ่นในขั้นตอนการตัดต่อ ในรูปภาพประกอบคือฉากป่าในบรรยากาศต่าง ๆ  
โดยซื้อลิขสิทธิ์ภาพจากต่างประเทศ ในภาพแสดงให้เห็นถึงการซ้อนเลย์เออร์ฉากต่าง ๆ  
จำนวน 7 เลเยอร์เพื่อให้เกิดภาพที่สมบูรณ์ในภาพด้านล่างสุด ..... 180

ภาพที่ 122 ภาพร่างจากระบบคอมพิวเตอร์ “ฉากป่าในบรรยากาศต่าง ๆ” สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการวาดด้วยเมาท์ปากกาในระบบโปรแกรมโฟโต้ชอป Photoshop โดยจะนำไปซ้อนกับตัวละครในขั้นตอนตัดต่อ.....	181
ภาพที่ 123 ภาพการออกแบบฉากประกอบการแสดงหุ่นพระพุทธรเจ้าสำหรับการถ่ายทำ ออกแบบโดยโปรแกรมโฟโต้ชอป Photoshop ด้วยการใช้เมาท์ปากกา แล้วนำไปซ้อนกับเทคนิค Green screen ขณะถ่ายทำ เพื่อกำหนดตำแหน่งขององค์ประกอบภาพอย่างคร่าว ๆ ใน.....	182
ภาพที่ 124 ภาพการออกแบบฉากประกอบการแสดงหุ่นพระพุทธรเจ้าในกระบวนการตัดต่อ ออกแบบโดยใช้โปรแกรมโฟโต้ชอป Photoshop ด้วยการใช้เมาท์ปากกา .....	182
ภาพที่ 125 ภาพการออกแบบฉากประกอบการแสดงหุ่นพระพุทธรเจ้าที่ออกแบบโดยระบบคอมพิวเตอร์โปรแกรมโฟโต้ชอป Photoshop ด้วยการใช้เมาท์ปากกา สำหรับใช้กับเทคนิค Green screen .....	183
ภาพที่ 126 ภาพการออกแบบฉากประกอบการแสดงหุ่นพระพุทธรเจ้าที่ออกแบบโดยโปรแกรมโฟโต้ชอป Photoshop ด้วยการใช้เมาท์ปากกา แล้วนำไปซ้อนในกระบวนการตัดต่อ .....	184
ภาพที่ 127 ภาพร่าง Shooting board หน้าที่ 1 สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์สื่อในกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” ตอน คนเหมือนกัน.....	186
ภาพที่ 128 ภาพร่าง Shooting board หน้าที่ 2 สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์สื่อในกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” ตอน คนเหมือนกัน.....	187
ภาพที่ 129 ภาพร่าง Shooting board หน้าที่ 3 สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์สื่อในกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” ตอน คนเหมือนกัน.....	188
ภาพที่ 130 ภาพร่าง Shooting board หน้าที่ 1 สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์สื่อในกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” ตอน แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป .....	189
ภาพที่ 131 ภาพร่าง Shooting board หน้าที่ 2 สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์สื่อในกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” ตอน แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป .....	190
ภาพที่ 132 ภาพร่าง Shooting board หน้าที่ 3 สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์สื่อในกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” ตอน แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป .....	191
ภาพที่ 133 ภาพร่าง Shooting board หน้าที่ 4 สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์สื่อในกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” ตอน แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป .....	192

ภาพที่ 134 ภาพถ่ายภายในโรงละครตึกกะต๋นสตูดิโอแอนด์เรียเตอร์ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ก่อนที่จะมีการปรับสถานที่เพื่อถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” .....	196
ภาพที่ 135 ภาพถ่ายภายในสตูดิโอขณะทำการถ่ายทำสื่อดิจิทัล แสดงให้เห็นกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” โดยใช้ฉากเทคนิคกรีนสกรีนในขณะที่ผู้เชิดแสดงก็มีการสวมใส่ชุดสีเขียวเดียวกับฉากหลัง .....	198
ภาพที่ 136 ภาพถ่ายที่ม้วนที่ภาพที่ใช้ระบบกล้องดิจิทัล DSLR .....	199
ภาพที่ 137 ภาพถ่ายการถ่ายทำด้วยกล้อง DSLR ฉากเจ้าชายสิทธัตถะพบกับสวัตสตีที่มีวรรณะต่ำกว่า .....	199
ภาพที่ 138 ภาพถ่ายภายในสตูดิโอที่แสดงให้เห็นกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” โดยมีเทคนิคการจัดแสงไฟเลียนแบบแสงธรรมชาติ โดยมีการฉากแสงไปยังด้านหลังฉากให้ไม่เกิดเงา .....	201
ภาพที่ 139 ภาพถ่ายเบื้องหลังการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” ผ่านสื่อดิจิทัล ฉากตอน แพระับบาป โดยมีผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้กำกับและช่วยเชิดแสดง .....	202
ภาพที่ 140 ภาพถ่ายเบื้องหลังการถ่ายทำ โดยแสดงให้เห็นถึงการใช้กล้องดิจิทัลในการถ่ายทำและถ่ายทอดภาพให้กับผู้เชิดแสดงได้เห็นมุมมองของภาพจริงที่จะปรากฏในสื่อภายหลังการตัดต่อ โดยมีการส่งสัญญาณภาพเข้าสู่จอโทรทัศน์ภายในโรงถ่ายทำขณะถ่ายทำสื่อ .....	203
ภาพที่ 141 ภาพถ่ายเบื้องหลังการถ่ายทำภายในสตูดิโอที่แสดงให้เห็นกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” โดยใช้ฉากเทคนิคกรีนสกรีนในขณะที่ผู้เชิดแสดงก็มีการสวมใส่ชุดสีเขียวเดียวกับฉากหลัง ในภาพแสดงให้เห็นผู้วิจัยช่วยซักเชิดกลไกพิเศษเพื่อให้หุ่นแสดงอารมณ์ได้เป็นธรรมชาติ .....	203
ภาพที่ 142 ภาพถ่ายผู้เชิดแสดงที่มีการสวมใส่ชุดสีเขียวเฉดสีเดียวกับฉากหลังในฉากต้นกล้าพบกับหลวงอาและพี่ค่อม .....	204
ภาพที่ 143 ภาพถ่ายเบื้องหลังการถ่ายทำฉากต้นกล้าจับกับที่ใช้ระบบการถ่ายทำเทคนิคฉากกรีนสกรีน Green screen สำหรับฉากหลังและเทคนิคบลูสกรีน Blue screen สำหรับฉากล่าง .....	204
ภาพที่ 144 ภาพถ่ายทีมงานผู้เชิดแสดง (ซ้ายไปขวาตามลำดับ) ชุตินธร ฝึกเทพ จีราวรรณ แววมณะ ณิชฎา มะโนรัตน์ ณิชทภัทร์ ช้างเยาว์ .....	205



ภาพที่ 145 ภาพถ่ายสุเมธ อบอุ่น ผู้ออกแบบและดูแลการบังคับกลไกด้วยระบบเซอร์โวมอเตอร์ ทำการซ่อมแซมระบบกลไกหุ่นเจ้าชายสิทธิตถะขณะถ่ายทำ.....	205
ภาพที่ 146 ภาพถ่ายทีมงานเบื้องหลังผลงานการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ผ่านสื่อดิจิทัล บันทึกภาพโดยกล้องถ่ายภาพอัตโนมัติ.....	206
ภาพที่ 147 ภาพถ่ายกระบวนการตัดต่อ (ภาพบน) อภิชา จันทรแสง ทำหน้าที่ถ่ายภาพและตัดต่อใส่เทคนิคพิเศษด้วยโปรแกรม Final cut pro, After Effect, Photoshop (ภาพล่าง) ภาพถ่ายแสดงให้เห็นหน้าจocomพิวเตอร์ในการเรียงฉากและตกแต่งภาพด้วยเทคนิคพิเศษ เพื่อให้การดำเนินเรื่องและภาพมีความสมบูรณ์ .....	207
ภาพที่ 148 ภาพถ่ายการฉาก “แพะบุชายัญ” แสดงให้เห็นกระบวนการซ้อนภาพในขั้นตอนการตัดต่อ โดยการดึงสีเขียวจากภาพที่ผ่านกระบวนการถ่ายทำจากเทคนิคกรีนสกรีน Green screen ใน 2 ภาพบน นำมาซ้อนด้วยภาพกราฟิกคอมพิวเตอร์และแอนิเมชัน มีการใช้ภาพซ้ำของตัวละครแพะ เพื่อให้ได้จำนวนแพะที่มาก โดยการถ่ายทำจริงใช้หุ่นแพะเพียง 5 ตัว หลักจากซ้อนภาพสำเร็จ มีการปรับแสงและสีพร้อมใส่เทคนิคภาพพิเศษให้ภาพมีความกลมกลืนสวยงาม.....	208
ภาพที่ 149 ภาพถ่ายการแสดงฉากในเหตุการณ์ปัจจุบันให้เห็นกระบวนการซ้อนภาพในขั้นตอนการตัดต่อ โดยการนำสีเขียวจากภาพที่ผ่านกระบวนการถ่ายทำจากเทคนิคกรีนสกรีน Green screen แล้วซ้อนภาพกราฟิกคอมพิวเตอร์และแอนิเมชัน โดยหลักจากซ้อนภาพสำเร็จ มีการปรับแสงและสีพร้อมใส่เทคนิคภาพพิเศษให้ภาพมีความกลมกลืนสวยงาม.....	209
ภาพที่ 150 ภาพขึ้นการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ตอน “คนเหมือนกัน” ที่ทำการตัดต่อสมบูรณ์ด้วยระบบดิจิทัลที่พร้อมเผยแพร่ในรูปแบบคลิปการแสดง บันทึกด้วยระบบคอมพิวเตอร์ .....	210
ภาพที่ 151 ภาพขึ้นการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ตอน “แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป” ที่ทำการตัดต่อสมบูรณ์ด้วยระบบดิจิทัลที่พร้อมเผยแพร่ในรูปแบบคลิปการแสดง .....	211
ภาพที่ 152 ภาพขั้นตอนการพากย์เสียง โดยในช่วงสถานการณ์แพร่ระบาดโควิด 19 นักพากย์ต้องเข้าห้องบันทึกเสียงทีละคน โดยบางคนบันทึกเสียงจากที่บ้าน แล้วส่งผ่านเข้าระบบเพื่อทำการตัดต่อเสียงในขั้นตอนแรก.....	213
ภาพที่ 153 ภาพหน้าจอการเผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางการสื่อสาร ยูทูป (youtube).....	215

ภาพที่ 154 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางการเผยแพร่เฟสบุ๊ก (Facebook) ภายใต้ชื่อ Tookkatoonthai และ Tookkatoon Thai Puppet House ที่มีการออกแบบให้สีสันสดใส มีเนื้อหารูปแบบทางด้านศิลปะที่ดึงดูดกลุ่มผู้ชมในวัยเด็ก เข้าใจง่าย.....	216
ภาพที่ 155 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางการเผยแพร่เฟสบุ๊ก (Facebook) ของผู้วิจัย ที่มีการออกแบบให้สีสันสดใส มีเนื้อหาเชิญชวนให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็นกลุ่มเด็กและกลุ่มผู้ปกครองทั่วไป .....	216
ภาพที่ 156 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางการเผยแพร่เฟสบุ๊ก (Facebook) ของผู้ดำเนินงานวิจัย มีการนำเสนอตัวละครที่ชัดเจนของตัวละคร 2 ยุคสมัย เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ในช่องทางโซเชียลมีเดีย โดยมีการออกแบบเป็น 2 รูปแบบที่ใกล้เคียงกัน.....	217
ภาพที่ 157 ภาพหน้าจอกอมพิวเตอร์อาสาสมัครเข้าร่วมโครงการประเมินผลงานในรอบต่าง ๆ ....	218
ภาพที่ 158 ภาพหน้าจอกอมพิวเตอร์อาสาสมัครเข้าร่วมโครงการประเมินผลงานในกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้นระดับอายุระหว่าง 6-10 ขวบปี โรงเรียนวัดสุวรรณาราม .....	219
ภาพที่ 159 ภาพหน้าจอกอมพิวเตอร์อาสาสมัครเข้าร่วมโครงการประเมินผลงานในกลุ่มผู้ปกครองและผู้สนใจทั่วไป .....	219
ภาพที่ 160 ภาพหน้าจอกการประเมินผลในรูปแบบออนไลน์ในโปรแกรม Google form .....	220
ภาพที่ 161 ภาพหน้าจอกการเผยแพร่สื่อการแสดงผลหุ่นเรื่อง พระพุทธเจ้า เผยแพร่การประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้เข้าชมสื่อและร่วมการประเมินผลงานสื่อผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) และ เฟสบุ๊ก (Facebook).....	221
ภาพที่ 162 ภาพหน้าจอกการเผยแพร่สื่อการแสดงผลหุ่นเรื่อง พระพุทธเจ้า ตอน คนเหมือนกัน และ ตอน แพร่รับบาป โดยทำการเผยแพร่ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) และ เฟสบุ๊ก (Facebook).....	221
ภาพที่ 163 ภาพ QR code เพื่อใช้สแกนสำหรับชมภาพยนตร์ประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้ผู้สนใจเข้าชมสื่อแสดงผลหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” เผยแพร่ในช่องทาง ยูทูป Youtube และ เฟสบุ๊ก Facebook.....	221
ภาพที่ 164 ภาพ QR code เพื่อใช้สแกนสำหรับชมคลิปชมสื่อการแสดงผลหุ่นกระบอกเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ตอน “แพร่รับบาป” เผยแพร่ในช่องทาง ยูทูป Youtube และ เฟสบุ๊ก Facebook.....	222

ภาพที่ 165 ภาพ QR code เพื่อใช้สแกนสำหรับชมคลิปชมสื่อการแสดงหุ่นกระบอกเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” ตอน “คนเหมือนกัน” เผยแพร่ในช่องทาง ยูทูบ Youtube และ เฟสบุ๊ก Facebook).....	222
ภาพที่ 166 ภาพ QR code เพื่อสแกนศึกษาผลงานวิทยานิพนธ์ “นวัตกรรมการแสดงหุ่นกระบอกไทยเรื่อง พระเนมิราช” ของผู้วิจัยในระดับมหาบัณฑิต ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย5 .....	261
ภาพที่ 167 ภาพ QR code เพื่อสแกนศึกษาผลงานการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นร่วมสมัยเรื่อง “นะโมทะลุมิติ” ที่มีการแสดง 2 ลักษณะ ประกอบด้วย การแสดงเพื่อเผยแพร่ทางสถานีโทรทัศน์ และการแสดงที่สัญจรในสถาบันการศึกษาในลักษณะการแสดงสด.....	261
ภาพที่ 168 ภาพ QR code เพื่อสแกนศึกษาผลงานการทดลองการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่อง “พระเนมิราชขาดก” .....	262
ภาพที่ 169 ภาพ QR code เพื่อสแกนศึกษาผลงานการทดลองการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่อง “ซ่อนกลิ่น เดอะมิวสิคัล พัพเพทโชว์ 4D” .....	262
ภาพที่ 170 ภาพถ่ายผู้วิจัยร่วมกับศิลปินจากประเทศต่าง ๆ ที่ได้เข้าร่วมงาน เส้นทางสายไหม The 4 Maritime Silk Road International Arts Festival 2019 ณ มณฑลฝูเจี้ยน สาธารณรัฐประชาชนจีน .....	263
ภาพที่ 171 ภาพถ่ายการแสดงละครเพลงเรื่อง “The Promise of the Sea” ที่ใช้ศิลปะหุ่นจีนประเภทต่าง ๆ ประกอบการแสดง เพื่อสื่อถึงประวัติความเป็นมาของเมืองฝูเจี้ยน.....	264
ภาพที่ 172 ภาพถ่ายห้องจัดนิทรรศการเกี่ยวกับวัฒนธรรมและศิลปะหุ่นจีนประเภทต่าง ๆ ณ มณฑลฝูเจี้ยน สาธารณรัฐประชาชนจีน.....	264
ภาพที่ 173 ภาพถ่ายการแสดงหุ่นจีนประเภทหุ่นสายและหุ่นมือที่จัดแสดงในห้องนิทรรศการ .....	265
ภาพที่ 174 ภาพถ่ายศิลปะหุ่นจีนที่จัดแสดงในห้องนิทรรศการ (ซ้าย หุ่นสาย (กลาง) หุ่นมือ (ขวา) หัวหุ่นมือที่มีสองหน้าภายในหัวเดียว แกะสลักมาจากไม้ .....	265

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

การสื่อสารในปัจจุบันมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะสื่อสารด้านความบันเทิง อีกทั้งมีความจำเป็นที่ผู้ประกอบการด้านความบันเทิงต้องมีการปรับตัวในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด 19 ที่ส่งผลกระทบต่อให้สภาพเศรษฐกิจมีความถดถอยและยังหาจุดสิ้นสุดของสถานการณ์ดังกล่าวไม่ได้ สื่อที่รวมถึงธุรกิจความบันเทิงและการสื่อสาร เช่น นาฏกรรมการแสดง ภาพยนตร์ ผู้ประกอบการจัดการการแสดง จึงต้องมีการปรับตัวให้ตัวเองยังสามารถมีพื้นที่เผยแพร่ผลงานและยังคงสร้างรายได้เพื่อการดำรงชีพ และรักษาสถานะภาพทางธุรกิจให้ดำเนินต่อไป อีกทั้งการจัดกิจกรรมการรวมกลุ่มต่าง ๆ หรือกิจกรรมที่ต้องมีการพบปะบุคคล มีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบ ระวังหรือยุติ เช่น กิจกรรมการสัมมนา กิจกรรมสนทนาการที่มีลักษณะการรวมกลุ่ม กิจกรรมด้านการศึกษา กิจกรรมการค้าขาย งานอีเว้นท์จัดการด้านธุรกิจและการแสดง งานเทศกาลประจำชาติ ประเพณี หรือแม้กระทั่งกิจกรรมทางพุทธศาสนา อาทิ กิจกรรมการเวียนเทียน ในช่วงวันเข้าพรรษา วันวิสาขบูชา การปฏิบัติธรรม การเทศนาเผยแพร่หรือรับฟังหลักธรรมคำสอนในสถานปฏิบัติธรรม เป็นต้น กิจกรรมและธุรกิจดังกล่าวจึงได้รับผลกระทบเป็นอย่างสูงอันมีความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินกิจกรรม ซึ่งมีผลทำให้ความสำคัญของกิจกรรมนั้นน้อยลงและส่งผลให้กิจกรรมต่าง ๆ ห่างหายหรืออาจจะถูกละทิ้งไปจากสังคมไทย และมีความจำเป็นต้องปรับตัวกิจกรรมต่าง ๆ ให้คงอยู่ในสภาพสังคมในปัจจุบันรวมถึงในอนาคต โดยเฉพาะการปรับตัวในยุคสื่อที่เปลี่ยนไป เช่น การถวายพระพรแด่บุคคลสำคัญของชาติผ่านระบบออนไลน์ การปรับเปลี่ยนกิจกรรมเวียนเทียนให้อยู่ในรูปแบบเวียนเทียนดิจิทัลออนไลน์ การล่องกระทงดิจิทัลในระบบออนไลน์ การสอนหนังสือผ่านระบบออนไลน์ กิจกรรมเทศนาคำสอนหลักธรรมออนไลน์ ฯลฯ

กิจกรรมดังกล่าวข้างต้นจึงส่งผลให้ผู้คนในสังคม โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่อยู่ในสื่อยุคใหม่ให้เริ่มละเลยและห่างหายไปจากกิจกรรมอันเป็นสิ่งที่ดีและเป็นต้นแบบในเด็กและเยาวชนไทย อันส่งผลทำให้เด็กและเยาวชนขาดสภาวะภูมิคุ้มกันทางปัญญา ซึ่งมีความเสี่ยงต่อพฤติกรรมที่ไม่อยู่ในทำนองคลองธรรม โดยเฉพาะการดำเนินชีวิตตามหลักธรรมคำสอนทางพุทธศาสนา ฉะนั้นกิจกรรมดังกล่าวจึงต้องมีความจำเป็นที่ต้องปรับตัวให้เข้ากับพฤติกรรมผู้บริโภคในยุคปัจจุบันที่ใช้การสื่อสารผ่านสื่อให้ได้มากและเร็วที่สุด ช่องทางสื่อดิจิทัลในระบบการสื่อสารออนไลน์จึงเป็นช่องทางในการเผยแพร่ข่าวสารหรือเป็นช่องทางในการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อทดแทนระบบการสื่อสาร การร่วมกิจกรรมดังที่กล่าวมาได้ดีที่สุด

สื่อดิจิทัลที่อยู่ในรูปแบบสื่อออนไลน์หรือโซเชียลเป็นช่องทางสื่อที่มีความสำคัญต่อระบบการสื่อสารในสถานภาพสังคมปัจจุบันโดยเฉพาะสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด 19 เป็นอย่างสูง โดยเฉพาะช่องทางการเผยแพร่ การให้ข่าวสารข้อมูล เช่น การเรียนการสอนและการให้ความรู้ผ่านระบบออนไลน์ ชุม (ZOOM) ของภาควิชาต่าง ๆ ในสถาบันการศึกษาหรือสถานประกอบการ การเผยแพร่ความบันเทิงผ่านโซเชียล ยูทูบ (Youtube) การถ่ายทอดกิจกรรมทั้งในรูปแบบสด หรือการเผยแพร่คลิปภาพเคลื่อนไหวให้ความรู้ความบันเทิงต่าง ๆ ผ่าน Facebook Twitter ช่องทางของสื่อดังกล่าวนี้ นับเป็นช่องทางที่ทำให้การส่งสารจากบุคคลหนึ่งไปยังบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งมีความสัมฤทธิ์ผลและบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งเป้า อาทิ กิจกรรมการแสดงละครชาตรีในระบบออนไลน์ (Live) กิจกรรมการนัดชุมนุมทางการเมือง การเผยแพร่ภาพยนตร์ ละคร รายการ ธุรกิจการขายตรงผ่านระบบออนไลน์ การเผยแพร่หรือการเทศนาระบบสื่อเปิดหรือคลิปภาพเสียงในในระบบดิจิทัลผ่านช่องทางโซเชียล เป็นต้น

กิจกรรมทางพุทธศาสนาในด้านของประเพณีที่สืบทอดกันมา รวมไปถึงการส่งต่อและเผยแพร่คำสอนหลักธรรมทางพุทธศาสนานั้น ก็มีการเปลี่ยนแปลงและต้องปรับเปลี่ยนไปตามสภาวะการเปลี่ยนแปลงของสังคมดังที่กล่าวข้างต้นเช่นกัน ในปัจจุบันผู้นำทางพุทธศาสนาได้มีการปรับกลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อเป็นการนำผู้คนเข้าสู่กิจกรรม อันได้แก่ วัด สถานปฏิบัติธรรม ที่มีการปรับสภาพสถานที่ให้มีความสะดวกสบายต่อการเข้าถึง มีการปรับภูมิทัศน์ที่จะนำเม็ดเงินมาทำนุบำรุงศาสนา และกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การสร้างวัตถุทางพุทธพาณิชย์ รูปปั้นรูปเคารพในการเชื่อเชิญทำบุญ การเข้าร่วมพิธีกรรมเทศกาลปฏิบัติธรรม การเข้าชมสื่อเผยแพร่หลักธรรม อาทิ สื่อหุ่นวัดไฟโรงวัว หุ่นวัดพิชอุดม ฯลฯ แต่ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด 19 ที่ได้ซ้ำเติมให้กิจกรรมดังกล่าวที่มีความจำเป็นต้องมีการรวมตัว ใกล้ชิด หรือการสัมผัส อันส่งผลต่อการแพร่ระบาดของโควิด 19 อันมีความจำเป็นต้องหยุดชะงักหรือชะลอตัว กิจกรรมดังกล่าวจึงมีการปรับตัวเข้าสู่การสื่อสารในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะกิจกรรมการสื่อสารให้ข้อมูล

การสื่อสารด้านความบันเทิงโดยเฉพาะการแสดงหุ่น (ศักดิ์ดา ปั่นแห่งเพ็ชร 2535) ที่นับเป็นนาฏกรรมการแสดงด้านบันเทิงชนิดหนึ่งที่เคยรุ่งเรืองในอดีต (พูนพิศ อมาตยกุล 2552) โดยต้องเผชิญและมีผลกระทบโดยตรงในสถานการณ์เศรษฐกิจที่ถดถอยของสภาวะการแพร่ระบาดของโควิด 19 อีกทั้งมีส่วนแบ่งของกลุ่มผู้ชมและพื้นที่ของสื่อที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้การดำเนินกิจกรรมการเผยแพร่การแสดงหุ่นที่มีพื้นที่เผยแพร่้อยู่เป็นหุ่นนั้นแทบจะหายไปจากพื้นที่สื่อในปัจจุบัน โดยผู้ชมหันไปเสพสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโทรทัศน์สื่อการแสดงสด ในรูปแบบสื่อดิจิทัลหรือสื่อในระบบออนไลน์ แทน การเปลี่ยนแปลงในการชมสื่อของผู้คนในสังคมปัจจุบันจึงส่งผลกระทบเป็นอย่างมากต่อการธุรกิจ ผู้ประกอบการ หรือผู้สร้างสรรค์งาน ผู้สร้างสรรค์ผลงานการแสดงหุ่นมีความจำเป็นต้องปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบันให้ได้มากที่สุด ซึ่งไม่ต่างกับวงการพุทธศาสนาที่จำเป็นต้องปรับช่องทาง

และรูปแบบการเผยแพร่สื่อด้านพุทธศาสนาและธรรมะ รวมถึงการปรับกลยุทธ์กระบวนการต่างๆ เพื่อให้ธรรมะเข้าหาประชาชนได้ง่าย รวดเร็วและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยจะให้เห็นจากการเผยแพร่ธรรมเทศนาออนไลน์โดยพระภิกษุที่มีชื่อเสียง การสร้างเนื้อหาหลักธรรมหรือพุทธประวัติในสื่อโซเชียลมีเดียในรูปแบบรายการของสถานี DMC การปรับตัวของภิกษุด้วยการนำเพลงและเทคโนโลยีมาผสมผสานสอดแทรกขณะสอนธรรมะ สื่อภาพยนตร์ ละคร แอนิเมชันในรูปแบบ 2D, 3D สื่อประสม การบันทึกเสียง หรือแม้กระทั่งการสร้างภาพยนตร์เกี่ยวกับพุทธศาสนา เป็นต้น แต่ยังไม่มีการนำมหรสพโดยเฉพาะมหรสพการแสดงหุ่นมาเป็นเครื่องมือหรือทำเป็นสื่อเพื่อเผยแพร่หลักธรรมทางพุทธศาสนาและพุทธประวัติ โดยงานศิลปะมหรสพหุ่นนั้น ถือได้ว่าเป็นสื่อบันเทิงที่ให้สาระชนิดหนึ่งที่สามารถสร้างสรรค์ได้ไม่มีข้อจำกัด และทำหน้าที่รับใช้สังคมให้ความบันเทิงและเป็นสื่อทางพุทธศาสนา เช่น รูปปั้นพระพุทธรูปปางต่าง ๆ รูปปั้นเผยแพร่หลักธรรมการทำความดีความชั่วของวัดไร่โรงวัว วัดพิชชอดุม ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น และอีกหลายสถานที่ในวัดและสถานปฏิบัติธรรมในประเทศไทยหรือประเทศที่นับถือศาสนาพุทธ โดยหุ่นเป็นสื่อที่สามารถสอดแทรกสาระ สร้างอารมณ์ร่วม ทำให้เกิดความเชื่อและสามารถสร้างจินตนาการที่เหนือสิ่งมีชีวิตหรือมนุษย์ที่จะสามารถทำได้มาโดยตลอด

ผู้วิจัย ในฐานะครูช่างศิลปหัตถกรรมหุ่นกระบอกและครูภูมิปัญญาเมืองผู้คลุกคลีในวงการหุ่นกระบอกไทยและหุ่นนานาชาติที่ได้ทำการศึกษาประวัติ กลไกและกลวิธีการสร้างสรรค์และแสดงมาตลอดในวิชาชีพหุ่นที่มากกว่า 25 ปี มีความสนใจในการนำ “ศิลปะและนาฏกรรมหุ่น” มาพัฒนาสร้างสรรค์ให้เป็นสื่อการแสดงในรูปแบบภาพยนตร์หุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าเพื่อเป็นสื่อในการเผยแพร่หลักธรรมทางพุทธศาสนาผ่านระบบดิจิทัล นับเป็นการรวมศาสตร์ด้านการสื่อสารและนาฏกรรมการแสดง คือ นิเทศศาสตร์ นิเทศศิลป์ นาฏกรรมหุ่น อักษรศาสตร์ สถาปัตยกรรมศาสตร์ สื่อประสม เทคโนโลยี นวัตกรรม เพื่อให้เกิดสื่อภาพยนตร์หุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าที่ทำหน้าที่เผยแพร่หลักธรรมทางพุทธศาสนาที่มีความทันสมัยเข้าใจง่าย ให้กับเด็ก เยาวชนและผู้คนที่สนใจ นับเป็นสื่อดิจิทัลที่นำนาฏกรรมหุ่นมาเป็นสื่อที่จะทำหน้าที่ถ่ายทอดเนื้อหาหลักธรรมทางพุทธศาสนาให้รับใช้สังคม เพื่อให้สื่อเกิดประโยชน์มีเนื้อหาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตของเด็กที่เป็นกลุ่มผู้ชมหลักที่นับเป็นกลุ่มผู้ชมที่อยู่ในยุคสื่อดิจิทัลที่สามารถซึมซับและเชื่อในเนื้อหาของสื่อที่ส่งไปยังกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งกลุ่มเด็กอายุช่วง 6 ขวบปีแรกจะมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ได้อย่างดีเยี่ยม อีกทั้งเป็นการสืบสานการแสดงหุ่นที่เป็นมรดกของประเทศไทยให้คงอยู่ต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อสร้างสรรค์สื่อการแสดงหุ่นไทยรูปแบบใหม่เรื่อง “พระพุทธเจ้า” ผ่านสื่อดิจิทัล

## 1.3 ขอบเขตการดำเนินงานวิจัย

สร้างสรรค์การแสดงหุ่นไทยเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อเผยแพร่หลักธรรมคำสอนและเนื้อหาพุทธประวัติให้กับผู้ชมในระดับประถมศึกษาอายุระหว่าง 6-10 ปี จำนวน 30-40 คน

### การทบทวนวรรณกรรม/สารสนเทศ (information) ที่เกี่ยวข้อง

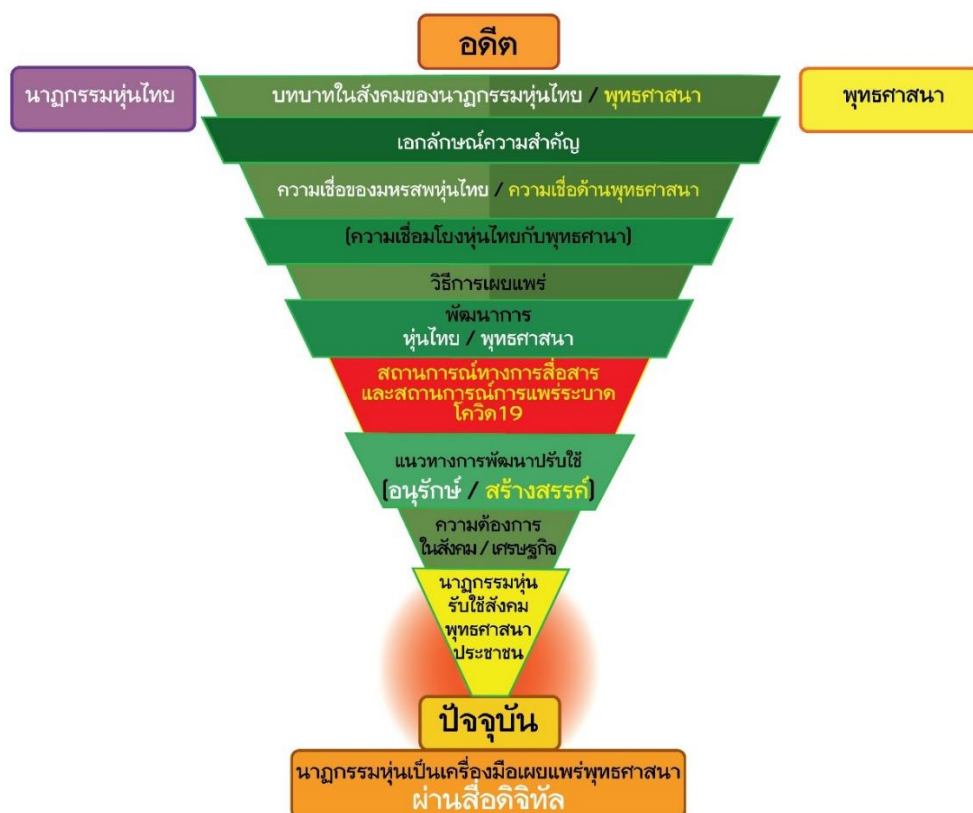
1. ศึกษางานพุทธศิลป์ประติมากรรม จิตรกรรม เพื่อนำมาพัฒนารูปแบบงานศิลปะหุ่นบพและรูปแบบการแสดง
2. ศึกษาพุทธธรรมฉบับเดิมและพุทธประวัติจากสมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ ป.อ. ปยุตโต
3. ศึกษา “มหาปุริสลักขณะ” พุทธลักษณะพระพุทธเจ้า ลักษณะมหาบุรุษ 32 ประการ
4. ศึกษาหลักและพฤติกรรมสื่อสารในกลุ่มเป้าหมายหลัก
5. ศึกษาวิธีการเผยแพร่หลักธรรมในกลุ่มพระสงฆ์
6. ศึกษาหลักการและกลไกการสร้างสรรค์หุ่นชาวต่างชาติหรือคณะอื่น ๆ
7. ศึกษาหลักการสร้างสรรค์สื่อด้านพุทธศาสนาในสื่อต่าง ๆ
8. ศึกษาทฤษฎี Black SWAN management

### นิยามศัพท์

**สื่อดิจิทัล** เป็นนวัตกรรมการผลิตสื่อที่นำเอาเทคโนโลยีด้าน ภาพ เสียง กราฟิก โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยให้สื่อนั้นมีศักยภาพเผยแพร่ได้ง่ายและเข้าถึงผู้บริโภคได้มากและสะดวกยิ่งขึ้น

**เด็กวัยเรียน** กลุ่มเป้าหมายของงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นเด็กวัยเรียน อายุระหว่าง 6-10 ขวบปี

## กรอบแนวความคิด



ภาพที่ 1 ภาพกรอบแนวความคิดในการค้นคว้าและดำเนินงานวิจัยแสดงให้เห็นการดำเนินงานระหว่างหุ่นไทยและพุทธศาสนาเพื่อเป็นเครื่องมือเผยแพร่พุทธศาสนา กำหนดกรอบแนวความคิดโดยผู้วิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

### 1.4 วิธีการดำเนินงานวิจัย

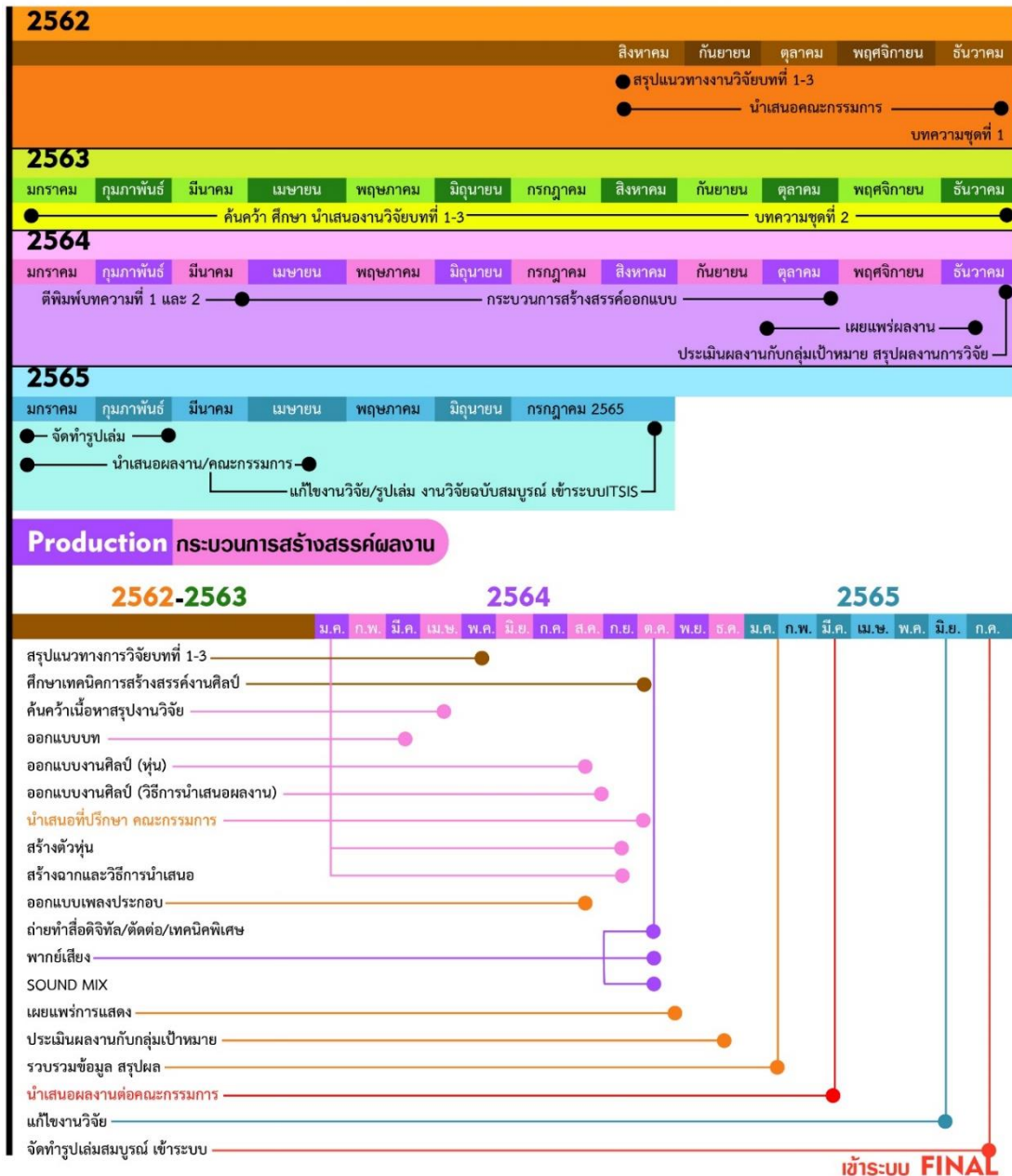
1. ศึกษาวรรณกรรมเรื่อง “พระพุทธรูปเจ้า” ในสื่อต่าง ๆ
2. ประมวล และวิเคราะห์แนวความคิดของงานวิจัยสร้างสรรค์
3. ศึกษาเทคโนโลยีที่จะนำมาพัฒนาการแสดงหุ่น
4. ออกแบบสร้างสรรค์บทการแสดง ออกแบบรูปหุ่นและฉากประกอบการแสดง รวมถึงออกแบบรูปแบบการแสดงและทำการฝึกซ้อมการแสดง
5. ทดลองการแสดง เพื่อรวบรวมคำวิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญ
6. แก้ไขปรับปรุงการแสดงให้สมบูรณ์
7. เผยแพร่การแสดงเพื่อรวบรวมข้อมูล
8. สรุปผลงานวิจัย
9. จัดทำรูปเล่มงานวิจัยฉบับสมบูรณ์



ตารางที่ 1 ระยะเวลาในการดำเนินงานวิจัย

<b>2562</b>												
สิงหาคม			กันยายน			ตุลาคม			พฤศจิกายน		ธันวาคม	
สรุปบท 1-3			สรุปบท 1-3			สรุปบท 1-3			สรุปบท 1-3		สรุปบท 1-3	
<b>2563</b>												
ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	
บทที่ 1-3	บทที่ 1-3	บทที่ 1-3	ร่าง บทที่ 1-3	ร่าง บทที่ 1-3	ร่างบทที่ 1-3	ร่างบท ที่ 1-3	สอบร่าง บทที่ 1-3	แก้ไข บทที่ 1-3	ร่างบท ความ	สอบบท ที่ 1-3	บทที่ 4	
<b>2564</b>												
บทที่ 4	ทดลองงานวิจัย	ทดลองงานวิจัย		ทดลองงานวิจัย		ทดลองงานวิจัย		ทดลองงานวิจัย เผยแพร่ผลงาน		นำเสนอรายงาน 5 บท		
ม.ค.	ก.พ.	มี.ค. ตีพิมพ์บทความ 1		เม.ย.		พ.ค. - มิ.ย.		ก.ค.- ต.ค. ตีพิมพ์บทความ 2		พ.ค.- ธ.ค.		
<b>ม.ค. - ก.ค. 2565</b>												
สอบ 5 บท / รูปเล่มฉบับสมบูรณ์												

### การศึกษาค้นคว้าข้อมูลและการดำเนินการวิจัย



ภาพที่ 2 ภาพตารางการดำเนินงานวิจัยตั้งแต่เริ่มเข้าศึกษา ปี พ.ศ. 2562 จนเสร็จสิ้นกระบวนการดำเนินงานวิจัย ปี พ.ศ. 2565 โดยตารางดังกล่าวได้มีการปรับกระบวนการดำเนินงานวิจัยตามสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด 19 ระหว่างปี พ.ศ. 2563-2565

### 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แนวทางการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล
  2. ผู้ชมเข้าใจหลักธรรมจากการสร้างสรรค์การพัฒนาการแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัลในการเผยแพร่ในระบบโซเซียลมีเดีย
- .....



## บทที่ 2

### เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยทำการศึกษาเอกสารงานวิจัย ภาพถ่าย การสัมภาษณ์ จิตกรรมฝาผนัง บทความ ประติมากรรม มหรสพหุ่นของไทยและนานาชาติ ที่ปรากฏหลักฐานต่าง ๆ ตลอดจนมีความสัมพันธ์ เกี่ยวเนื่องกับงานสร้างสรรค์งานวิจัยหัวข้อหุ่นไทยเรื่องพระพุทธรเจ้าจากสุดตันตปิฎก เพื่อเป็นแนวทาง และข้อมูลพื้นฐานในการศึกษาวิจัยในการนำไปพัฒนางานด้านบทประพันธ์เนื้อหาและการสร้างสรรค์ งานสร้างชิ้นงานประกอบการแสดง โดยแบ่งแนวความคิดดังต่อไปนี้

2.1 เอกสารและข้อมูลสำหรับนำไปพัฒนางานด้านบทประพันธ์เนื้อหาสำหรับประกอบการแสดง เช่น หนังสือและบทความเกี่ยวกับพุทธประวัติและคำสอน

- 2.1.1 กาลานุกรม พุทธศาสนาในอารยธรรมโลก
- 2.1.2 พระไตรปิฎก
- 2.1.3 พุทธประวัติ
- 2.1.4 บุคคลสำคัญในพุทธประวัติ
- 2.1.5 บทความเกี่ยวกับพุทธศาสนาจากบุคคลสำคัญ
- 2.1.6 พุทธธรรมฉบับเดิม ป.อ. ปยุตโต

2.2 เอกสารและข้อมูลในงานทฤษฎีงานการผลิตที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นพื้นฐานการสร้างสรรค์ งานสร้างชิ้นงานประกอบการแสดง

- 2.2.1 สื่อดิจิทัลและพฤติกรรมเด็ก
- 2.2.2 ทฤษฎีการสื่อสาร
- 2.2.3 ทฤษฎีงานศิลปะสื่อประสมในนาฏกรรมและองค์ประกอบศิลป์ด้านการแสดง
- 2.2.4 ทฤษฎีศิลปะร่วมสมัย Contemporary Art
- 2.2.5 ทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์และการละคร
- 2.2.6 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ในสื่อภาพยนตร์
- 2.2.7 ทฤษฎี Black SWAN management 2020

2.3 เอกสารและข้อมูลสำหรับการพัฒนางานสร้างสรรค์ด้านศิลปะ เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม เพื่อประกอบการสร้างสรรค์ออกแบบงานศิลปะหุ่นและฉากประกอบการแสดง

- 2.3.1 จิตรกรรมพุทธศิลป์
- 2.3.2 หลักการ “มหาปุริลักษณะ” พุทธลักษณะพระพุทธรูป
- 2.3.3 สื่อประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับพุทธประวัติ
  - 2.3.3.1 สื่อภาพยนตร์ ซีดี โทรทัศน์ DVD Anime VDO Clip สื่อออนไลน์
  - 2.3.3.2 สื่อสิ่งพิมพ์
  - 2.3.3.3 สื่อการแสดงประเภทนาฏกรรม
- 2.4 เอกสารด้านนาฏกรรมหุ่น เพื่อเป็นข้อมูลสนับสนุนเหตุผลในการดำเนินงานวิจัย
  - 2.4.1 นาฏกรรมหุ่นในประเทศไทย
  - 2.4.2 คณะหุ่นนานาชาติอื่น ๆ (นิเวศ แวสมณะ 2560)
- 2.1 เอกสารและข้อมูลสำหรับนำไปพัฒนางานด้านบทประพันธ์เนื้อหาสำหรับประกอบการแสดง เช่น หนังสือและบทความเกี่ยวกับพุทธประวัติและคำสอน
  - 2.1.1 กาลานุกรม พุทธศาสนาในอารยธรรมโลก
    - กาลานุกรมนับเป็นข้อมูลเนื้อหาที่มีการเรียบเรียงรายละเอียดในแต่ละช่วงเวลา สถานที่ เหตุการณ์ไว้เป็นลำดับ

### สถานที่สำคัญทางพุทธศาสนา ในสมัยพุทธกาลและปัจจุบัน

พุทธสังเวชนียสถาน 4 ตำบล

- ลุมพินีวัน** (สังเวชนียสถานที่สำคัญของชาวพุทธเป็นที่ประสูติของเจ้าชายสิทธัตถะ)
- พุทธคยา** (สถานที่ตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า)
- สารนาถ** (ป่าอิสิปตนมฤคทายวัน สถานที่ที่พระพุทธเจ้าทรงแสดงปฐมเทศนา เริ่มต้นประกาศพระพุทธศาสนา)
- กุสินารา** (เป็นสถานที่ที่พระพุทธเจ้าเสด็จดับขันธปรินิพพาน และเป็นสถานที่ถวายพระเพลิงพระพุทธเจ้า)

### เมืองสำคัญในสมัยพุทธกาล

- กรุงราชคฤห์** (เมืองหลักทางพระพุทธศาสนา พระพุทธเจ้าเสด็จไปโปรดพระเจ้าพิมพิสาร สังกายนาพุทธศาสนาครั้งที่1)

กรุงกบิลพัสดุ์	(เมืองหลวงของแคว้นสักกะ เมืองของพระเจ้าสุทโธทนะ พระบิดาเจ้าชายสิทธัตถะ)
กรุงพาราณสี	(เมืองหลวงของแคว้นกาสิ สถานที่แสดงปฐมเทศนาแก่ปัญจวัคคีย์)
นาลันทา	(เมืองนี้มีสวนมะม่วง ชื่อ ปาวาริกัมพวัน ซึ่งพระพุทธเจ้าเสด็จมาประทับแรมหลายครั้ง)
เวสาลี	(เมืองหลวงของคณะเจ้าลิจฉวี ที่มีปกครองแคว้นวัชชี ด้วยระบอบคณาธิปไตยแห่งแรกของโลก)
สาวัตถี	(เมืองหลวงของแคว้นโกศล เป็นเมืองค้าขาย และเป็นเมืองแห่งอำนาจคู่กับเมืองราชคฤห์)
ลึงกัสสะ	(เมืองที่พระองค์เสด็จลงจากดาวดึงส์เทวโลก หลังจากเสด็จขึ้นไปแสดงธรรมเพื่อโปรดพระมารดา)
คยา	(เมืองที่พระพุทธองค์ทรงแสดง อาทิตตปริยายสูตร เพื่อโปรดแก่เหล่าชฎิล 1,003 รูป)
ปาฏลีบุตร	(เมืองจักรพรรดิผู้ยิ่งใหญ่ที่สุดของอินเดีย คือพระเจ้าอโศกมหาราช ผู้อุปถัมภ์พระพุทธศาสนา)
โกสัมพี	(เมืองค้าขายในสมัยโบราณ พระพุทธเจ้าเสด็จมาประทับหลายครั้ง มีวัดอุโบสถเช่นบาตรดิน)
เทวทหะ	(ชนบทในสมัยพุทธกาล เป็นที่ประสูติของพระนางสิริมหามายา พระราชมารดาเจ้าชายสิทธัตถะ )
ปาวา	(พระพุทธเจ้าเคยเสด็จผ่านไปยังกุสินารา เพื่อปรินิพพาน และทรงแหวะพักที่ปามะม่วงของนายจุนทะ)

## เรื่องสำคัญ

สังคายนาคั้งที่หนึ่งในศาสนาพุทธ ณ ถ้ำสุวรรณคูหา หลังพระพุทธเจ้าปรินิพพาน 3 เดือน โดยพระอรหันต์ 500 รูป

การสังคายนาศาสนา (มีความไม่ลงรอยกันเรื่องมีการชำระอรรถกถาที่ศรีลังกา เป็นสาเหตุทำให้แตกเป็นนิกาย)

พระพุทธโฆสะ พระพุทธโฆษาจารย์ อรรถกถาจารย์ ช่วงพุทธศตวรรษที่ 10 เป็นผู้แต่งคัมภีร์วิสุทธิมรรค

อภิธรรมปิฎก สันนิษฐานว่าเป็นของแต่งขึ้นใหม่..สำนวนภาษาต่างจากศาสนา บัญญัติไม่ตรงพระธรรมวินัย

อรรถกถา เป็นคัมภีร์ที่อธิบายความพระไตรปิฎก เริ่มสมัยสังคายนาคั้งที่ 3 พระเจ้าอโศกมหาราช พ.ศ. 236

### 2.1.2 พระไตรปิฎก

ศาสนาทุกศาสนาย่อมมีคัมภีร์หรือตำราทางศาสนาเป็นหลักในการสั่งสอน แม้เดิมจะมีได้ขีดเขียนเป็นลายลักษณ์อักษร แต่เมื่อมนุษย์รู้จักใช้ตัวหนังสือ ก็ได้มีการเขียน การจารึกคำสอนในศาสนาต่าง ๆ ไว้ เมื่อโลกเจริญขึ้นถึงกับมีการพิมพ์หนังสือเป็นเล่ม ๆ ได้คัมภีร์ศาสนาเหล่านั้นก็มิได้พิมพ์เป็นเล่มขึ้นมาโดยลำดับ

พระไตรปิฎก (สุชีพ ปุญญานุภาพ 2532) หรือที่เรียกในภาษาบาลีว่า “ติปิฎก” หรือ “เตปิฎก” นั้น เป็นคัมภีร์หรือตำราทางพระพุทธศาสนาเช่นเดียวกับไตรเวท เป็นคัมภีร์ของศาสนาพราหมณ์ ไบเบิลของศาสนาคริสต์ อัลกุรอานของศาสนาอิสลาม

กล่าวโดยสรุปศัพท์ คำว่าพระไตรปิฎก แปลว่า 3 คัมภีร์ เมื่อแยกเป็นคำ ๆ ว่า พระ + ไตร + ปิฎก คำว่าพระเป็นคำแสดงความเคารพหรือยกย่อง คำว่าไตร แปลว่า 3 คำว่า ปิฎก แปลว่า 2 อย่าง คือแปลว่าคัมภีร์หรือตำราอย่างหนึ่ง แปลว่ากระจาดหรือตะกร้าอย่างหนึ่ง ที่แปลว่ากระจาดหรือตะกร้า หมายความว่า เป็นที่รวบรวมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้าไว้เป็นหมวดหมู่ไม่ให้เกิดกระจัดกระจาย คล้ายกระจาดหรือตะกร้าอันเป็นภาชนะใส่ของ

### พระไตรปิฎกแบ่งออกได้ดังนี้

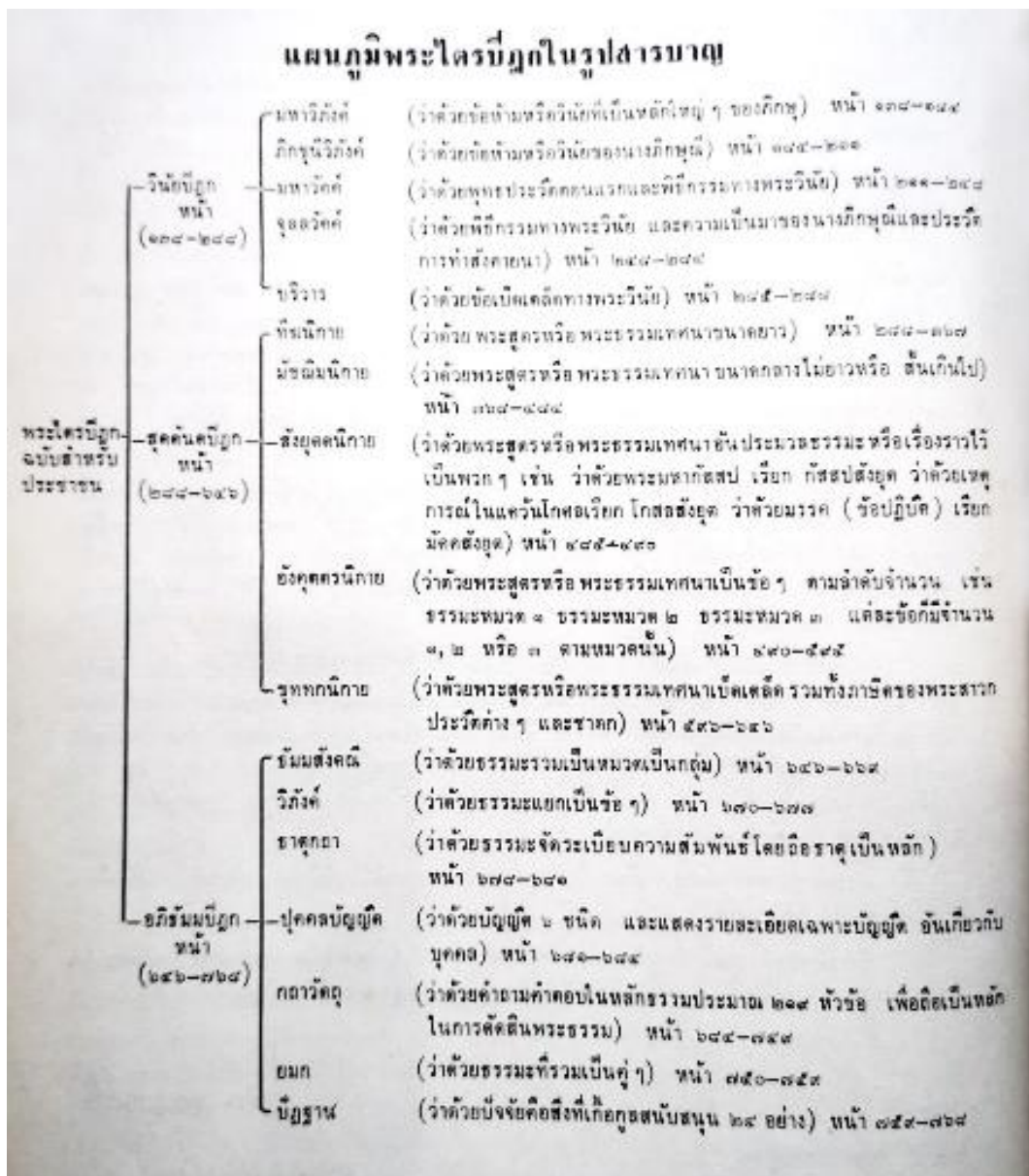
1. พระวินัยปิฎก ว่าด้วยวินัยหรือศีลของภิกษุ ภิกษุณี
2. สุตตันตปิฎก ว่าด้วยพระธรรมเทศนาทั่ว ๆ ไป
3. อภิธรรมปิฎก ว่าด้วยธรรมะล้วน ๆ หรือธรรมะที่สำคัญ

ผู้ที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาแห่งพระไตรปิฎก คือ 1. พระอานนท์ ผู้เป็นอนุชา (ลูกพี่ลูกน้อง) และเป็นผู้อุปัฏฐากรับใช้ใกล้ชิดของพระพุทธเจ้าในฐานะที่ทรงจำพระพุทธรวจนะไว้ได้มาก 2. พระอุบาลี ผู้เชี่ยวชาญทางวินัย ในฐานะที่ทรงจำวินัยปิฎก 3. พระโสณกุฎทิณณะ ผู้เคยท่องจำบางส่วนแห่งพระสุตตันตปิฎกและกล่าวข้อความนั้นปากเปล่าในที่เฉพาะพระพักตร์ของพระพุทธเจ้า ได้สรรเสริญว่าทรงจำได้ดีมาก ทั้งสำเนียงที่กล่าวข้อความออกมาก็ชัดเจนแจ่มใสเป็นตัวอย่างแห่งการท่องจำในสมัยที่ยังไม่มีการจารึกพระไตรปิฎกเป็นตัวหนังสือ 4. พระมหากัสสปะ ในฐานะเป็นผู้ริเริ่มให้มีการสังคายนาจัดระเบียบพระพุทธรวจนะให้เป็นหมวดหมู่ ในข้อนี้ย่อมเกี่ยวข้องไปถึงพระพุทธเจ้า พระสารีบุตรและพระจุนทะ น้องชายพระสารีบุตร ซึ่งเคยเสนอให้เห็นความสำคัญของการสังคายนา คือจัดระเบียบคำสอนให้เป็นหมวดหมู่

พระไตรปิฎกฉบับประชาชน (สุชีพ ปุญญานุภาพ 2532) เป็นการจัดพิมพ์เนื้อหาพระไตรปิฎกที่เหมาะสมแก่ประชาชนทั่วไปที่จะได้ทำความเข้าใจกับเนื้อหาที่ปรับปรุงและแปลสำนวนจากภาษาบาลีที่ยากต่อความเข้าใจ โดยเนื้อหาดังกล่าวได้รวบรวมเนื้อหาพระไตรปิฎกจากฉบับต่าง ๆ ที่ได้รับการแปลมาจากหลายประเทศ เช่น อินเดีย พม่า อังกฤษ เป็นต้น พระไตรปิฎกฉบับประชาชนนี้เป็นพระไตรปิฎกโดยย่อ จำนวน 45 เล่ม โดยแบ่งเป็นหมวดหมู่ วินัยปิฎก สุตตันตปิฎก อภิธรรมตปิฎก รวมทั้งสิ้น 768 หน้า โดยผู้รวบรวมได้มีการชี้แจงหลักการจัดทำและตีพิมพ์โดยมีเนื้อหาสำคัญดังนี้ “การจัดพิมพ์พระไตรปิฎกแปลนั้น ฝรั่งได้ทำไว้แล้วหลายแบบ เช่น 1. แปลโดยพิสดารทุก ๆ เล่ม ซึ่งสมาคมบาลีปกรณ์ แห่งประเทศอังกฤษจัดทำ 2. เลือกแปลแต่บางตอนที่น่าสนใจ รวมเป็นเล่มประกอบด้วยสิ่งละอันพันธุละน้อย เช่น หนังสือ Some Saying of the Buddha ของ F.L. Woodward, เรื่อง The Living Thoughts of Gotama the Buddha ของ Ananda Koomaraswamy และ Miss I.B. Horner และ เรื่อง The Word of the Buddha ของ Nyanatiloka เป็นต้น 3. เลือกแปลเต็มสูตร บางสูตรเช่นหนังสือ Sacred Book of the East และ Buddhist Texts ของ E. Conze เป็นต้น 4. ย่อพระไตรปิฎกให้สั้นอ่านจบเพียงครึ่งชั่วโมง เช่นที่สมาคมบาลีปกรณ์จัดทำ หนังสือพระไตรปิฎกฉบับประชาชนนี้ มีวิธีการตั้งแต่ข้อ 2 ถึงของ 4 ครบหมด คงเว้นไว้แปลพิสดารทุกเล่มเท่านั้น นอกจากนี้ ยังเพิ่มคำอธิบายความรู้เรื่องพระไตรปิฎกตลอดจนความเป็นมา พร้อมทั้งแสดงเอกสารทางประวัติศาสตร์ไว้ด้วย จึงอาจกล่าวได้ว่า ผู้อ่านตำราของฝรั่งมาแล้วแต่ละเล่มจะพบว่าพระไตรปิฎกฉบับสำหรับประชาชนชุดนี้ ๆ ได้รวบรวมเรื่องที่น่าสนใจเกี่ยวกับพระไตรปิฎกมากกว่าไว้ทุกแบบเว้นแบบเดียวคือ “แปลพิสดารทุกเล่ม”



จากเนื้อหาสาระที่ได้มีการรวบรวมเกี่ยวกับพระไตรปิฎก หนังสือพระไตรปิฎก สำหรับประชาชนเล่มนี้ยังได้แสดงเนื้อหาในแต่ละข้อเป็นฉบับย่อใจความสั้น ๆ เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านที่ไม่เคยอ่านพระไตรปิฎกฉบับอื่น ๆ มาก่อน เพื่อให้มีความง่ายต่อความเข้าใจ อีกทั้งมีการจัดทำแผนผังเนื้อหาเสริมเพิ่มเติมให้มีความเข้าใจในลำดับความสำคัญและความหมายไว้บางตามตัวอย่างดังนี้



ภาพที่ 3 ภาพแผนภูมิแสดงความหมายของพระไตรปิฎก โดยมีการแบ่งหมวดหมู่และความหมายโดยชัดเจน จากหนังสือพระไตรปิฎกฉบับสำหรับประชาชน โดยจัดพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ.2501

### 2.1.3 พุทธประวัติ

รูปภาพพุทธประวัติจากแหล่งข้อมูลถือว่ามีความสำคัญต่อการออกแบบงานศิลป์ โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและนำข้อมูลภาพจากสมุดภาพพุทธจริยาวัตติโดย รูดอล์ฟ ดับเบิลยู. อี. ฮัมเพอ Rudolf W.E. Hampe ที่ได้รวบรวมภาพถ่ายจากจิตรกรรมฝาผนังวัดต่าง ๆ ในประเทศไทย มาทำการศึกษาด้านสี รูปร่าง ลักษณะงานจิตรกรรม เพื่อให้เห็นความแตกต่างเมื่อเปรียบเทียบกับภาพจิตรกรรมพุทธประวัติจากแหล่งต่าง ๆ อีกทั้งเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานที่จะทำให้งานออกแบบสร้างสรรค์ศิลปะหุ่นพระพุทธรูปเจ้าที่ผู้วิจัยกำลังจะดำเนินในกระบวนการสร้างสรรค์ในรูปแบบของหุ่นระบอให้มีลักษณะพิเศษที่โดดเด่นแตกต่างกับภาพภิกษุหรือตัวละครอื่น ๆ ที่อาจจะร่วมอยู่ในเนื้อหาบทประพันธ์ โดยจะมีการออกแบบสร้างสรรค์เอกลักษณ์งานศิลป์ในรูปแบบของผู้วิจัย ภาพจิตรกรรมพุทธประวัติส่วนใหญ่ที่ถูกสร้างสรรค์ในเมืองไทยที่มีการบันทึกภาพโดย รูดอล์ฟ ดับเบิลยู. อี. ฮัมเพอ จะมีเอกลักษณ์ด้านศิลปะจิตรกรรมไทย 2 มิติ ที่ปรากฏลักษณะรูปร่าง บุคลิก ผิวพรรณ เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ หรือสภาพบรรยากาศสิ่งแวดล้อม ไม่ตรงกับลักษณะของต้นกำเนิดของสัญชาติองค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้าที่มีต้นกำเนิดในแถบประเทศอินเดียหรือใกล้เคียง แต่จะมีลักษณะที่แวดล้อมด้วยศิลปะไทย เช่น องค์ประกอบด้านภูมิประเทศที่มีรูปลักษณะศิลปะไทย สถาปัตยกรรมทรงไทยสมัยต่าง ๆ รูปพรรณสัณฐานองค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้าที่มีลักษณะจิตรกรรมไทย เป็นต้น ถึงอย่างไรก็ตาม รูปลักษณะของภาพจิตรกรรมที่ถ่ายทอดรูปลักษณะของพระสัมมาสัมพุทธเจ้ายังมีอีกหลากหลายลักษณะที่บ่งบอกภาพลักษณะบุคลิกรูปร่างหน้าตาในสื่องานศิลปะประเภทอื่น ๆ ได้ด้วยเช่นกัน นอกจากการศึกษาภาพพุทธประวัติแล้ว ผู้วิจัยยังได้มีการศึกษาเนื้อหาพุทธประวัติจากในหนังสือ พุทธประวัติฉบับสำหรับเยาวชน (พุทธทาส อินทปัญโญ 2538) ประพันธ์โดย พุทธทาสภิกขุ ที่มีเนื้อหาในการใช้ภาษาที่ง่ายต่อความเข้าใจสำหรับผู้อ่านโดยทั่วไปและโดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน



ภาพที่ 4 ภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังพุทธจริยาประวัติ โดย รูดอล์ฟ ดับเบิลยู. ฮัมเพอ Rudolf W.E. Hampe (Rudolf W.E. Hampe 2542) ที่ได้รับรวมภาพถ่ายจากผนังวัดต่าง ๆ ในประเทศไทย จัดพิมพ์เผยแพร่กลายเป็นพระราชกุศลเฉลิมพระเกียรติองค์สังฆบิดร สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก ในวโรกาสที่ทรงเจริญพระชนมพรรษาครบ 86 พรรษา จัดพิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2500 ในภาพแสดงเรื่องราวตั้งแต่พระพุทธองค์ประสูตถึงเสด็จบรรพชา



ภาพที่ 5 ภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังพุทธจริยาประวัติ โดย รูดอล์ฟ ดับเบิลยู. ฮัมเพ Rudolf W.E. Hampe ที่ได้รวบรวมภาพถ่ายจากผนังวัดต่าง ๆ ในประเทศไทย จัดพิมพ์เผยแพร่ถวายเป็นพระราชกุศลเฉลิมพระเกียรติองค์สังฆบิดร สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก ในวโรกาสที่ทรงเจริญพระชนมพรรษาครบ 86 พรรษา จัดพิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2500 ในภาพแสดงเรื่องราวบำเพ็ญทุกรกิริยาถึงตรีศูรั



ภาพที่ 6 ภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังพุทธจริยาประวัติ โดย รูดอล์ฟ ดับเบิลยู. ฮัมเพอ Rudolf W.E. Hampe ที่ได้รับรวบรวมภาพถ่ายจากผนังวัดต่าง ๆ ในประเทศไทย จัดพิมพ์เผยแพร่ถวายเป็นพระราชกุศลเฉลิมพระเกียรติองค์สังฆบิดร สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก ในวโรกาสที่ทรงเจริญพระชนมพรรษาครบ 86 พรรษา จัดพิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2500 ในภาพแสดงเรื่องราวเสด็จออกเผยแผร์หลักธรรมคำสอน



ภาพที่ 7 ภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังพุทธจริยาประวัติ โดย รูดอล์ฟ ดับเบิลยู. อี. ฮัมเพอ Rudolf W.E. Hampe ที่ได้รวบรวมภาพถ่ายจากผนังวัดต่าง ๆ ในประเทศไทย จัดพิมพ์เผยแพร่ถวายเป็นพระราชกุศลเฉลิมพระเกียรติองค์สังฆบิดร สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก ในวโรกาสที่ทรงเจริญพระชนมพรรษาครบ 86 พรรษา จัดพิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2500 ในภาพแสดงเรื่องราวถวายพระเพลิงพระสรีระพระพุทธเจ้า

ภาพ 4-7 เป็นการบันทึกภาพจิตรกรรมฝาผนังโดยช่างภาพชาวต่างชาติ (เคิร์ต เอฟ ไล เด็คเกอร์ แห่งสำนักงานข่าวสารอเมริกัน และ รูดอล์ฟ ฮัมเพอ) และได้มีการจัดพิมพ์ครั้งแรก เมื่อปี พ.ศ. 2500 โดยภาพแสดงให้เห็นถึง พุทธจริยา หรือพระจริยาวัตรของพระพุทธเจ้า ซึ่งหมายถึง การบำเพ็ญของพระพุทธเจ้า ซึ่งมี 3 ประการ คือ 1. โลกัตถจริยา 2. ญาติตถจริยา 3. พุทธัตถจริยา โดยภาพได้แสดงพุทธจริยาประวัติไว้ทั้งหมด 65 ภาพ ตั้งแต่ก่อนพระสัมมาสัมพุทธเจ้าประสูติไปจนถึงปรินิพพาน โดยเนื้อหาของภาพเรียงตามลำดับจากซ้ายไปขวาดังนี้ 1. ทูลเชิญสันตสิทธเทวราชโพธิสัตว์จุติ 2. พระนางสิริมหามายาเสด็จสู่วิเวกนิคม 3. วิเวกนิคมปริวรรต 4. สมเด็จพระนางสิริมหามายาทรงพระสุบินนิมิต 5. ประสูติเจ้าชายสิทธัตถะ 6. พระศาสดาประสูติ ทรงพระราชดำเนินไป 7 ก้าว 7. อสิตดาบสเข้าเฝ้าเยี่ยม 8. โภชนทัณฺฑูพรหมถวายคำพยากรณ์เจ้าชาย 9. พระฉายของเจ้าชายสิทธัตถะไม่เอนเอียงไป 10. ทรงแข่งธนูแผลงศร 11. เจ้าชายสิทธัตถะทรงอภิเษก 12. เจ้าชายสิทธัตถะประทับราชรถชมพระราชวัง 13. เจ้าชายสิทธัตถะทรงสละราชโอรสแพระชายา 14. มหาบุรุษเจ้าชายสิทธัตถะเสด็จออกบรรพชา 15. เจ้าชายสิทธัตถะปลงพระเกศา 16. พระมหาโคดมเข้าศึกษาที่สำนักกุกกทกรามบุตรดาบส 17. พระโพธิสัตว์ทรงบำเพ็ญทุกรกิริยา 18. พระมหาโคดมทรงเลิกล้มทุกรกิริยา 19.

ศุภนิมิตแห่งพิณ 3 สาย 20. นางสุชาดากวนข้าวมธุปายาส 21. พระมหาโคตมทรงรับลาดข้าวมธุปายาส 22. พระมหาโคตมทรงเสียดบารมีลดลาดทอง 23. โสทธิยะพราหมณ์ถวายฟ่อนหญ้าคาแด่พระมหาโคตม 24. พระมหาบุรุษผจญพญาวัวสวติมาราธิราช 25. พระพุทธเจ้าทรงฟ่งศรีมหาโพธิ 26. พระพุทธเจ้าประทับในรัตนฆรเจดีย์ 27. พระพุทธเจ้าเสวยวิมุตติสุขอยู่ใต้ต้นมัจฉลินท์ 28. ชิดาพระยามาราธิราชแสดงยั่วยวนพระพุทธองค์ 29. ตปุสสะและภัลลิกะสองพาณิชนถวายข้าวสัตต 30. ท้าวจตุมหาราชถวายบาตรพระพุทธองค์ 31. เสด็จมาเทศนาตปปัญจวัคคีย์ 32. ทรงแสดงปฐมเทศนา 33. พระยสกุลบุตรบวช 34. โปรดชฎิลสามพี่น้อง 35. พระเจ้าสุทโธทนะส่งทูตมาเชิญเสด็จพระพุทธองค์ 36. อุคคะคฤหบดีถวายภัตตาหาร 37. พระพุทธองค์เสด็จเยี่ยมราชสำนักพระพุทธบิดา 38. พระพุทธเจ้าเสด็จเยี่ยมพระนางยโสธรา 39. เจ้าชายนันทะและเจ้าสาวไปตามเสด็จพระพุทธเจ้า 40. พระอานนท์เถระและพระเทวทัตต์บวช 41. อนาถบิณฑิกสร้างเชตวันวิหาร 42. พระพุทธเจ้าทรงห้ามพระญาติ 43. โปรดพระพุทธบิดา 44. นางฉิมมานวิกาปริภาชพระพุทธเจ้า 45. พระยมกปาฏิหาริย์ 46. พระพุทธเจ้าโปรดพระพุทธรูป 47. พระพุทธเจ้าเสด็จจากดาวดึงส์ 48. พระพุทธเจ้าเปิดโลก 49. นางมาคันทียากับพวกต่าปริภาชพระพุทธเจ้า 50. ทรมานอาฬวกยักษ์กลับเป็นสัมมาทิฐิ 51. พระราหูออกบวช 52. พระราหูนิพพาน 53. พระพุทธเจ้าเสด็จมาพยาบาลพระติสสะ 54. โปรดองค์ลีมาล 55. พระพุทธเจ้าทรงทรมานช้างนาฬาคีรี 56. พระโมคคัลลานะปรินิพพาน 57. ปัจฉิมบิณฑบาต 58. อัคคทานของนายจุนทะ 59. พระพุทธองค์ทรงประชรหน้กขอน้ำเสวย 60. พระพุทธเจ้าปรินิพพานได้ปัจฉิมสาวก 61. พระมหากัสสปเถระทราบข่าวพุทธปรินิพพาน 62. สุภทัตตะภิกษุกล่าวลบลหู่พระธรรมวินัย 63. ถวายพระเพลิงพระสรีระพระพุทธเจ้า 64. โทณพราหมณ์ห้ามทัพ 65. โทณพราหมณ์แจกพระบรมสารีริกธาตุ ภาพทั้งหมดนี้สามารถนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบบทประพันธ์สำหรับการแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้า ทั้งนี้ทั้งนั้น ภาพจิตรกรรมที่บันทึกดังกล่าวเป็นลักษณะภาพเชิงจินตนาการ ไม่เหมือนจริงเสียทีเดียว แต่ก็ยังสามารถให้เห็นถึงเหตุการณ์สำคัญช่วงพระชนชีพของพระสัมมาสัมพุทธเจ้าตลอด 80 พรรษา

#### 2.1.4 บุคคลสำคัญในพุทธประวัติ

บุคคลสำคัญในพุทธประวัติและโคตรวงศ์ นับว่ามีความสำคัญต่อการประพันธ์บทเพื่อประกอบการแสดง เนื่องด้วยตัวละครส่วนใหญ่มีตัวตนอยู่จริงที่ได้รับการบอกเล่ามาแต่ในอดีต อีกทั้งเพื่อเป็นข้อมูลในการออกแบบลักษณะตัวละครทางกายภาพ

การลำดับเครือญาติของพระพุทธเจ้านั้น มีธรรมเนียมของเครือญาติในอดีตที่เคร่งครัดและมีความเชื่อถือในระบบวรรณะเป็นสูงสุด โดยวรรณะทั้ง 4 จะไม่สามารถแต่งงานร่วมกันได้ จึงทำให้วงญาติของพระพุทธเจ้าประกอบไปด้วย 2 ตระกูล คือ 1. ศากยวงศ์ 2. โกถิยวงศ์ ซึ่งเป็น

เครือญาติเกี่ยวข้องกันโดยสายเลือดด้วยสืบเชื้อสายจากต้นตระกูลเดียวกัน คือ พระเจ้าโองการาช และแบ่งออกเป็น 2 เมือง 2 ตระกูล คือ เมืองกบิลพัสดุ์ เป็นนครหลวงของแคว้นสั๊กกะ และเมือง เทวทหะเป็นนครหลวงของแคว้นโกลิยะ โดยมีโครงสร้างดังนี้

ฝ่ายศากยวงศ์พระเจ้าชัณเสมมีพระราชโอรสและธิดา 2 พระองค์ คือ

1. พระเจ้าสีหนุ 2. พระนางยโสธรา

ฝ่ายโกลิยวงศ์ มีพระราชทานี่ไม่ปรากฏนาม มีโอรส 1 และธิดา 1 คือ

1. พระเจ้าอัญชนะ 2. พระนางกาญจนา

พระเจ้าสีหนุแห่งศากยวงศ์อภิเษกสมรสกับ พระนางกาญจนา แห่งโกลิยวงศ์มี พระโอรสและธิดารวม 7 พระองค์ คือ

1. พระเจ้าสุทโธทนะ
2. พระเจ้าสุกโกทนะ
3. พระเจ้าอมิตทนะ
4. พระเจ้าโธทนะ
5. พระเจ้านิโตทนะ
6. พระนางปมิตา
7. พระนางอมิตา

พระเจ้าอัญชนะแห่งโกลิยวงศ์อภิเษกสมรสกับ พระนางยโสธรา แห่งศากยวงศ์ มี พระโอรสและพระธิดารวม 4 พระองค์ คือ

1. พระเจ้าสุปปพุทธะ
2. พระเจ้าทัณฑปาณี
3. พระนางสิริมหามายา
4. พระนางมหาปชาบดีโคตมี

พระเจ้าสุทโธทนะ แห่งศากยวงศ์อภิเษกสมรสกับพระนางสิริมหามายาแห่งโกลิยวงศ์ มีพระโอรส 1 พระองค์ คือ

1. เจ้าชายสิทธัตถะ



และต่อมาหลังพระนางสิริมหามายาสวรรคต พระองค์อภิเษกสมรสกับพระนางมหาปชาบดีโคตมี มีพระโอรสและธิดา 2 พระองค์คือ

1. เจ้าชายนันทะ
2. เจ้าหญิงรูปนันทา

พระเจ้าสุปปพุทธะ แห่งโกถียวงศ์ได้อภิเษกสมรสกับพระนางอมิตาแห่งศากยวงศ์มีพระโอรสธิดารวม 2 พระองค์คือ

1. เจ้าชายเทวทัต
2. พระนางยโสธรา (พิมพา)

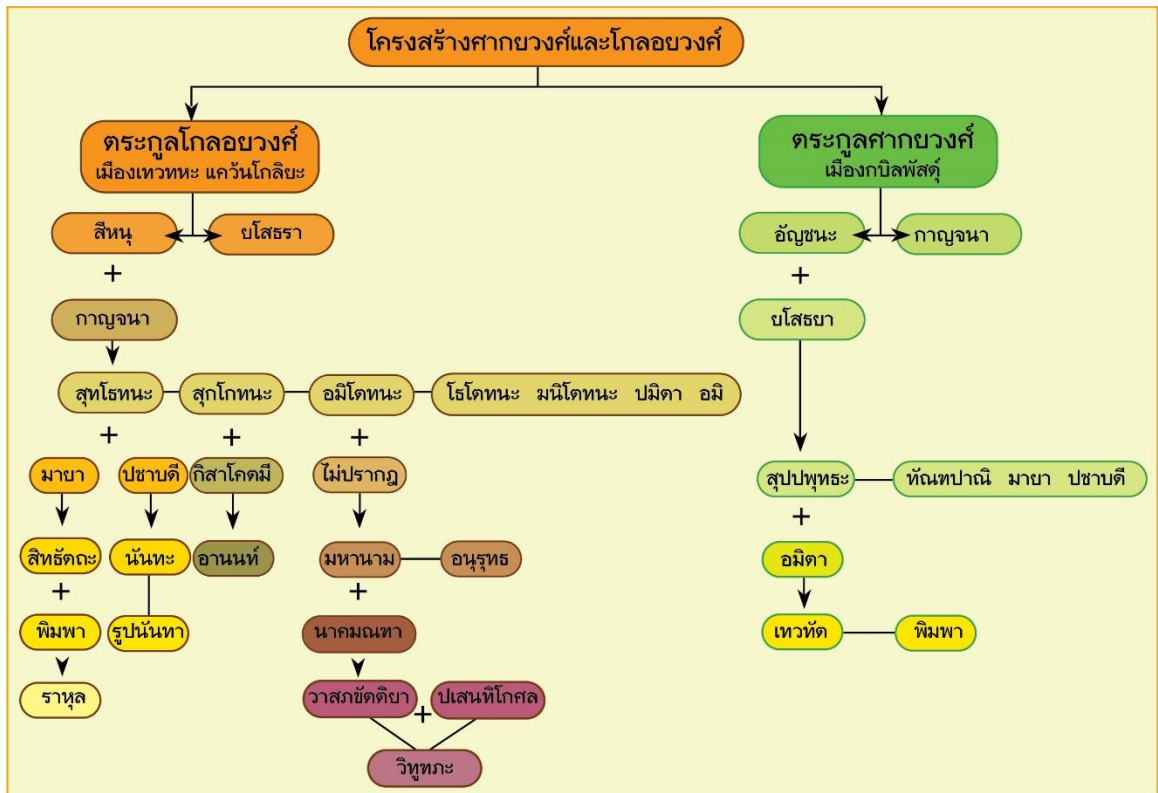
พระเจ้าสุกโกทนะ แห่งศากยวงศ์ได้อภิเษกสมรสกับพระนางกิสาโคตมี มีพระโอรสหนึ่งพระโอรส 1 พระองค์ คือ

1. เจ้าชายอานนท์

พระเจ้าอมิตทนะ แห่งศากยวงศ์ มีพระโอรสธิดารวม 3 พระองค์คือ

1. เจ้าชายนามานะ
2. เจ้าชายอนรุทธะ
3. เจ้าหญิงโรหิณี

พระเจ้ามทานาม ครองราชสมบัติต่อจากพระเจ้าสุทโธทนะมีพระธิดาจากนางทาสี 1 พระองค์คือพระนางवासภขัตติยา ซึ่งต่อมาได้เป็นพระมเหสีของพระเจ้าปเสนทิโกศลแห่งสาวัตถี มีพระโอรส 1 พระองค์ คือ พระเจ้าวิฑูทกะ



ภาพที่ 8 ภาพแผนผังรายชื่อโคตรวงศ์พระพุทธเจ้า โดยแผนผังได้แสดงถึง 2 ตระกูลของ 2 เมือง คือ ตระกูลไกลยวงศ์แห่งเมืองเทวหะ แคว้นโกลิยะ เป็นเมืองประสูติเจ้าชายสิทธัตถะและตระกูลศากยวงศ์แห่งเมืองกบิลพัสดุ์

นอกจากเครือญาติที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธเจ้าแล้ว ยังมีตัวละครที่มีบทบาทสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธเจ้าอีกมากมายที่จำเป็นต้องศึกษาลงในรายละเอียด เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในเชิงสร้างสรรค์ในส่วนต่าง ๆ โดยผู้วิจัยได้มีการศึกษาจากแหล่งข้อมูลและมีการรวบรวมมาพอสังเขป ดังนี้

**บุคคลผู้เป็น เอตทัคคะ (ผู้ประเสริฐสุดในทางใดทางหนึ่งเป็นพิเศษ ที่พระพุทธเจ้าทรงแต่งตั้ง)**

หมอชีวกโกมารภัจจ์	(แพทย์ประจำพระพุทธเจ้า)
พระนางมหาปชาบดีโคตมี	(พระมหาปชาบดีโคตมีเถรี) (ภิกษุณี รูปแรกในพระพุทธศาสนา)
พระนางมหาปชาบดีโคตมี	(พระมหาปชาบดีโคตมีเถรี) (ภิกษุณี รูปแรกในพระพุทธศาสนา)
อนาถบิณฑิกเศรษฐี	ผู้สร้างวัดเชตวันมหาวิหาร ถวายพระพุทธเจ้า ผู้ศรัทธาพระพุทธเจ้าผู้ใจบุญแก่คนยากจน
พระมหาโมคคัลลานะ	อัครสาวกเบื้องซ้ายผู้มีฤทธิ์ บั่นปลายชีวิต ถูกพวกโจรทุบตีจน

	กระดุกแตกเหล็กเหลว
พระสารีบุตร	อัครสาวกเบื้องขวา ผู้มีปัญญาเป็นเลิศ
ภราทวาชเถระ	อรหันต์ผู้เหาะไปในอากาศเพื่อปลดบาตรของเศรษฐี
นางวิสาขา	สาวกพระพุทธเจ้า บรรลุโสดาบันเมื่ออายุ 7 ขวบ เป็นผู้สร้างวัดบุพพาราม เป็นเอตทัคคะฝ่ายทายิกา
พระภัททากัจจानาเถรี	(พระนางยโสธราหรือพระนางพิมพา) พระชายาเจ้าชายสิทธัตถะ
พระอานนท์	เป็นเอตทัคคะผู้เลิศ 5 ประการ ผู้มีบทบาทสำคัญในสังคายนาพุทธศาสนา
พระอุบาลี	เอตทัคคะผู้เลิศในทางผู้ทรงพระวินัย เป็นผู้ทรงจำพระวินัยอย่างแม่นยำ เป็นผู้วิสันนาพระวินัยปิฎก
พระอัญญาโกณฑัญญเถระ	พระสงฆ์รูปแรกในพุทธศาสนา เป็นเอตทัคคะฝ่ายรัตติกาล ผู้รู้ราตรีนาน
พระอรุเวลกัสสปะ	(พวกขงกุล 3 พี่น้อง) ผู้เป็นเอตทัคคะในด้านผู้มีบริวารมาก
พระอนรุทธเถระ	เป็นพระเอตทัคคะผู้เลิศทางทิพยจักขุญาณ (ตาทิพย์) ได้ร่วมทำ ปฐมสังคายนาใกล้บึงคณาสงฆ์
พระเจ้ามทานามะ	ครองกรุงกบิลพัสดุ์ ต่อจากพระเจ้าสุทโธทนะ เอตทัคคะผู้ถวาย ทานอันประณีต
นางสุชาดา	ผู้ถวายข้าวมธุปายาส พร้อมถาดทองคำแก่พระโคตมพุทธเจ้า เป็นเอตทัคคะ ผู้ถึงสรณะก่อน
พระราธเถระ	ท่านเป็นเลิศกว่าภิกษุทั้งหลายในด้าน ผู้มีปฏิภาณ คือมีญาณแจ่ม แจ้งในพระธรรมเทศนา
พระกุมารกัสสปเถระ	มีนามเดิมว่า กัสสปะ เอตทัคคะ ในด้านใช้ถ้อยคำอันวิจิตร (กล่าวถ้อยคำที่ไพเราะ)
พระมหากัสสปะ	พระอรหันต์ เอตทัคคะ แบบอย่างในด้านผู้ทรงธุดงค์ เป็น ประธานปฐมสังคายนา

พระภททียกาฬโคธาบุตร หรือ พระภททียะ	เอตทัคคะผู้เกิดในสกุลสูง (เพราะทรงสละราชสมบัติออกผนวช)
พระลคุณภททียเถระ	เอตทัคคะ ด้านผู้มีเสียงไพเราะ
พระปุลณมันตานีบุตร เอตทัคคะ	ผู้เป็นธรรมกถึก (นักเทศน์)
พระมหากัจจายนะ	เอตทัคคะในทางผู้อธิบายความย่อให้พิสดาร
พระจุฬป็นถเถระ	พระจุลป็นถะ)ได้รับยกย่องเป็นเอตทัคคะ ผู้ชำนาญใน มโนมยิทธ(ฤทธิ์ทางใจ)
พระมหาป็นถเถระ	เอตทัคคะในทางผู้เจริญวิปัสสนา
พระวักกิลิ	พระอรหันต์สาวก ทรงยกย่องท่านเป็น เอตทัคคะในฝ่ายสังฆาธิมุต (ผู้พ้นจากกิเลสได้ด้วยศรัทธา)
พระสีวลี	เอตทัคคะผู้เลิศในทาง ผู้มีลาภมาก
พระโสณกุฎทิมถเถระ	เอตทัคคะในทางผู้มีวาจาไพเราะ ผู้แสดงธรรมด้วยถ้อยคำ ไพเราะ
พระโสณโกฬิวิธเถระ	เอตทัคคะในทางผู้ปรารภความเพียร
พระกัณฑชาเรวตเถระ	เอตทัคคะในทางผู้เพ่งด้วยฌาน
พระเรวตขทิวรณียเถระ	เอตทัคคะในทางผู้อยู่ป่า
พระสุภูติเถระ	เอตทัคคะในทางอรณวิหารและทักษิณียบุคคล
พระมหาโกฏฐิตเถระ	เอตทัคคะในทางผู้แตกฉานในปฏิสัมภิทา 4
พระพาหิยเถระ	เอตทัคคะในทางขิปปาภิญญา
พระนันทะ	ผู้เลิศในอินทรีย์สังวร (สำรวม)
พระราหุล	เป็นเอตทัคคะ ผู้ใคร่ต่อการศึกษา โอรสในเจ้าชายสิทธัตถะ กับ พระนางยโสธรา

## บุคคลที่มีบทบาทต่อการดำเนินเรื่องพระพุทธเจ้า

**โกณฑัญญะ** พระราชมณเฑียรผู้สูงด้วยความรู้ ได้ถวายพยากรณ์เกี่ยวกับพระพุทธเจ้า จะไม่อยู่ในราชสมบัติ จะเสด็จออกทรงผนวชและตรัสรู้เป็น พระอรหันตสัมมาสัมพุทธเจ้า เป็นศาสดาเอกในโลก

## บุคคลอื่น ผู้มีบทบาทสำคัญในสมัยพุทธกาล และในกาลต่อมา

**พระเจ้าสุทโธทนะ** (พระมหากษัตริย์แคว้นสักกะ นครหลวงคือกรุงกบิลพัสดุ์ เป็นพุทธบิดาของ พระโคตมพุทธเจ้า)

**พระนางสิริมหามายา** (เป็นพระมารดาของพระโคตมพุทธเจ้า พระศาสดาแห่งศาสนาพุทธ)

**พระเจ้าพิมพิสาร** (พระสหายกับพระโคตมพุทธเจ้าสมัยที่ยังเป็นพระกุมาร)

**พระเจ้าอชาตศัตรู** (ผู้ที่จับพระบิดาหรือพระเจ้าพิมพิสาร จองจำในคุก)

**พระเทวทัต** (เป็นลูกพี่ลูกน้องของพระพุทธเจ้า และเป็นผู้ที่ลอบปลงพระชนม์ด้วยการทุ่มก้อนหินลงมาจากหน้าผา)

**นิครนถ์** นิครนถ์นาถบุตร หรือศาสดามหาเวีระ (Mahavira)

**ชฎิล 3 พี่น้อง** ที่พระผู้มีพระภาคแสดงฤทธิ์จนปราบพญานาคได้ ทำให้ชฎิลพร้อมสาวก 1000 ตัดสินใจขอบวช

### 2.1.5 บทความเกี่ยวกับพุทธศาสนาจากบุคคลสำคัญ

**พระครูปลัดสุวัฒนวิชิตคุณ (พระมหาวิมล วิริยาโณ)** (PostToday 2560) ผู้ช่วยเจ้าอาวาสวัดยานนาวา และผู้ก่อตั้งเครือข่ายธรรมะอารมณ์ดี กล่าวว่า การถ่ายทอดธรรมะที่น่าจะตอบโจทย์คนในยุค 4.0 ถ้าใช้บุคลาธิษฐานหรือการเอาเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นมาเป็นเคสเพื่อมุ่งไปหาธรรมะก็จะทำให้คนเข้าถึงธรรมง่ายขึ้น “ในห้วงที่ผ่านมาการเทศน์หรือบรรยายธรรมโดยพื้นฐานก็จะมีหลักที่ครูบาอาจารย์ได้วางไว้ก็คือการใช้ธรรมาธิษฐานเป็นหลักอธิบายด้วยหลักธรรมกันเลยก็จะได้ผลในระดับหนึ่ง แต่ด้วยพื้นฐานความสุขและการฟังธรรมของคนไม่เหมือนกัน ปัจจุบันถึงหนังสือธรรมะที่ดี สื่อสิ่งพิมพ์ที่ดีก็ยังไม่สู้บุคลาธิษฐานที่ยกเอาเหตุการณ์ขึ้นมาแล้วสรุปด้วยธรรมสั้นๆ แต่เข้าใจง่าย ธรรมะทุกวันนี้ต้องเป็นเหมือนอาหารพร้อมเสิร์ฟ” กลุ่มธรรมะอารมณ์ดีใช้หลักธรรมที่พระพุทธเจ้าทรงสอน คือ อริยสัจสี่ (ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค) ในการจัดการความทุกข์ของคน “อาตมาจะไม่บอกว่าโยมจะพ้นทุกข์ด้วยอริยสัจสี่นะ แต่เริ่มจากการชวนทุกคนคุยก่อนว่าที่ผ่านมาแต่

ละครทุกซีซั่นมากกว่ากันระหว่างทุกซ์กาย ทุกซ์ใจ บางคนก็บอกทุกซ์ทั้งสองพอๆ กัน จากนั้นพูดถึงความทุกซ์ของคนทำงานที่ต้องมีแน่ ๆ คือปัญหาเรื่องเงิน ครอบครัว หรือความรัก ปัญหาที่ทำงานเพื่อนพ้องใส่ร้ายป้ายสีเอาเปรียบ และทุกซ์เพราะปัญหาสุขภาพ คนฟังก็จะเห็นภาพแล้วอธิบายทุกซ์แต่ละเรื่องตามหลักอริยสัจสี่โดยใช้หลักบุคลาธิษฐานหรือยกตัวอย่างให้ทุกคนเห็นภาพ ... การจะไปบอกโยมแต่ต้นว่าอยากรวยต้องขยันหา รักษาดี เขาไม่เห็นภาพเราก็ต้องยกบุคลาธิษฐานหรือตัวอย่างให้เห็น และต้องค่อยๆ ขยับไปและจะพูดฝ่ายเดียวไม่ได้ต้องวันเวย์ทุเวย์เพื่อให้เห็นว่า สิ่งที่เราพูดนั้นไม่ได้ไกลตัว”... “คำเหล่านี้คนไทยคุ้นอยู่แล้วไม่จำเป็นต้องหาคำใหม่ หรือคำจากพุทธศาสนสุภาษิตที่คนไม่ค่อยคุ้นหู ซึ่งพอไม่คุ้นคนก็ฟังผ่านๆ แต่ถ้าคุ้นหูเขาก็จะคิดตามได้ อย่างคำของหลวงพ่อยอมกัลยาโณ เจ้าอาวาสวัดสวนแก้ว ขยันให้เหงื่อออกตามขุมขนดีกว่าขี้เกียจแล้วยากจนทะเล้นออกทางตา คนฟังได้ยินก็ยิ้มแล้วเพราะนี่ภาพเห็นเลย นี่คือตัวอย่างธรรมะร่วมสมัย เหมาะกับคนยุค 4.0 แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นต้องขึ้นเทคนิค รูปแบบการนำเสนอ และวิธีการของพระสงฆ์ที่ต้องถ่ายทอดออกมาให้น่าสนใจ และชวนติดตาม ไม่อย่างนั้นก็จะไม่ตอบโจทย์คนฟังที่ต้องการอะไรสักอย่าง ไม่เย็นเยื่อและเข้าใจง่าย”

**พระธรรมกิตติเมธี (PostToday 2552)** กล่าวตอนหนึ่งหลังจากชมการทำงานที่วัดที่วัดโผงผาง ประเทศไต้หวัน ที่ใช้แนวคิดว่า Beautiful Life Television ว่า “เป็นทีวีสาธารณะ ซึ่งไม่ได้แสวงหาผลประโยชน์และกำไร และจัดรายการเผยแพร่ผู้นำบุญ ซึ่งจะทำให้พุทธศาสนิกชนมั่นใจว่าพระพุทธศาสนาสามารถสร้างความสุข ความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียว ที่จะทำให้ลดละเลิกการทำบาปกรรมที่หนักๆ ในชีวิตของเขาได้ หรือลวงละเมิดสิทธิอันชอบธรรมของคนอื่น ป้องกันอบายมุขต่างๆ ได้ ทีวีที่คณะสงฆ์จะดำเนินการจะสามารถช่วยสังคมได้ดี เพราะที่แล้ว ๆ มา จะอยู่ในลักษณะต่างคนต่างทำ เมื่อคณะสงฆ์ทำหน้าที่เป็นช่องทางให้ไปในทิศทางเดียวกันได้ ท่านยังมีความคิดในการสร้างรายการอีกหลากหลายที่จะทำให้ทีวีคณะสงฆ์เป็นที่ต้องการของประชาชนได้”

**พระธรรมโกศาจารย์ (เงื่อม อินทปัญโญ)** (พุทธทาส อินทปัญโญ 2538) ประชาชนทั่วไปรู้จักในนามท่านพระพุทธทาสภิกขุได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพุทธประวัติไว้ในหนังสือพุทธประวัติฉบับสำหรับเยาวชน ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ให้อ่านได้วิเคราะห์เหตุและผลของเนื้อหาที่มีความเป็นไปได้ในสภาพแวดล้อมสถานการณ์จริงของมนุษย์ไว้ดังนี้ “ในหนังสือเล่มนี้มีสำนวนและเรื่องที่น่าสนใจให้เกิดผลทางอารมณ์ ทำนองนวนิยายปนอยู่บ้าง แต่ทั้งนี้เพื่อเป็นผลดีในทางกล่อมนิสสัยยุวชนโดยส่วนเดียว หาโทษอันใดมิได้ มีเรื่องบางเรื่องที่คุณผู้อ่านอาจฉงน เช่น กล่าวถึงการหามศพผ่านย่านตลาด และเผากันในลักษณะง่าย ๆ เช่นนั้น เรื่องเช่นนี้ผู้ที่เคยไปอินเดียมาแล้วย่อมยืนยันได้ว่า แม้กระทั่งบัดนี้ก็ยังเป็นสิ่งที่หาคุณได้ ไม่ต้องกล่าวถึงในพุทธกาลเลย สำหรับเรื่องพระองค์สุลีมาถูกช้างบาตรแตกกระเจาย ผู้ที่ไม่เคยทราบว่าการใช้บาตรดินเผาเป็นปกติก็จะค้านว่ากล่าวพล่อย ๆ เพราะว่าเคยเห็นแต่บาตรเหล็ก ฉะนั้นขอให้ท่านผู้อ่านได้ศึกษาเรื่องนั้น ๆ ให้พอสมควรเสียก่อน ก่อน

แต่ที่จะวินิจฉัยอะไรโดยผลุนผลัน” ”หนังสือพุทธประวัติสำหรับยุวชน หรือผู้เริ่มศึกษาใน ภาษาต่างประเทศนั้นมีอยู่หลายเล่มด้วยกัน ข้าพเจ้าได้ตรวจดูทุกเล่ม ในที่สุดก็เลือกได้ ฉบับของภิกษุ สีลาจาระ (J.F. McKechin) ชาวอังกฤษ ผู้มีชื่อเสียงในทางพุทธศาสนา ซึ่งเพิ่งจะถึงแก่กรรมไปที่ ประเทศอังกฤษเมื่อไม่นานมานี้ แต่งขึ้นสำหรับสอนเด็กในประเทศลังกา เมื่อ พ.ศ. 2484 ตามคำ ขอร้องของชาวลังกาผู้หนึ่ง แต่อย่างไรก็ตาม ในหนังสือเล่มนั้นมีข้อความที่ขัดแย้งกันกับพุทธประวัติที่ ศึกษากันอยู่ในประเทศไทยถึง 27 เรื่อง บางเรื่องข้าพเจ้าได้เว้นเสียเลย บางเรื่องแก้ไขให้ตรงตามบาลี และอรรถกถา บางเรื่องคงไว้ตามเดิมทั้งที่ผิดแปลกไปจากที่เคยได้ยินได้ฟังกันในประเทศเรา แต่บาง เรื่องที่มีเหตุผลน่าฟังและรับรองกันทั่ว ๆ ไปในต่างประเทศ จนกล่าวได้ว่าถ้าเป็นเรื่องพุทธประวัติ ต่างประเทศแล้ว ฉบับไหนฉบับนั้น เป็นต้องมีเรื่องเหล่านั้น...อย่างไรก็ตาม ข้าพเจ้าขอให้นักศึกษาถือ ว่า ข้อวินิจฉัยทั้งหมดนี้ เป็นสิ่งที่ควรช่วยกันวินิจฉัยหาความจริงอันซบซ้อนสืบไป”

**พระมหาบุญสวน ปุญญสิริ (PostToday 2560)** ผู้ช่วยเจ้าอาวาสวัดชลประทาน รังสฤษฏ์ “คนสมัยนี้เหมือนต้องการจะเป็นเด็กตลอดเวลาคือคอยกินอาหารที่ผู้ใหญ่ย่อยให้แล้วไม่ อยากรจะย่อยเอง เนื่องจากด้วยภาระหน้าที่การทำงานความเร่งด่วน ดังนั้นจึงชอบกินอาหารแบบประเภท ฟาสต์ฟู้ด ธรรมะก็จะเป็นประเภทนี้เหมือนกันคือธรรมะต้องง่าย ๆ สั้น ๆ กะทัดรัด และเลิฟได้ทันที อาตมาขอให้ธรรมะสั้น ๆ ว่าจงทำให้ใจให้เป็น ถ้าเป็นธรรมะของมหายานจะบอกว่า ทิว กิณ ง่วง นอน เหนื่อย พัก คือการปฏิบัติธรรม ซึ่งอธิบายง่าย ๆ ว่าการปฏิบัติธรรมก็คือเข้าใจชีวิตและดำเนินชีวิตของ ตนอย่าให้ขัดแย้งกับธรรมชาติแล้วมันจะทำให้เราอยู่กับธรรมะที่ไม่ขัดแย้งต่อชีวิต ก็จะทำให้เรา มีความสุขได้”

**พระมหาธนิต สิริวิฑฒโน (พระมหาธนิต สิริวิฑฒโน 2561)** พุทธศาสตรดุษฎี บัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตเชียงใหม่ ได้ ทำการศึกษารูปแบบและกระบวนการสื่อสารพุทธธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระสงฆ์ใน สังคมไทย ในระดับดุษฎีนิพนธ์ ประกอบไปด้วย “หลักทฤษฎีการสื่อสาร คือ ผู้ส่งสาร สาร ช่องทาง สื่อ ผู้รับสาร และที่สำคัญต้องมีเจตนาของการส่งสารข้อมูลที่เป็นเรื่องจริง ไม่บิดเบือน ไม่แต่งแต้มใส่สี เรื่องที่เสนอนั้นต้องเหมาะสมกับกาลเวลา แต่ในบางครั้งบางสถานการณ์ ผู้ส่งสารอาจต้องต้อง พิจารณาด้วยปัญญาว่า บางเรื่องอาจไม่เหมาะสมกับเวลา อาจจะไม่เป็นที่ชอบใจของคนบางกลุ่มบาง คน แต่เมื่อเสนอเรื่องนั้นไปแล้วเกิดประโยชน์ต่อมหาชน ผู้ส่งสาร อาจจะต้องกระทำ หรือควรกระทำ ตลอดจนถึงเนื้อหาสาระของเรื่องที่จะสื่อสาร รู้แจ้งแทงตลอดในทฤษฎีและปฏิบัติในศาสตร์และศิลป์ ของตนเองและมีความหมาย ความมุ่งหมาย วัตถุประสงค์ของการสื่อสารที่แน่นอนชัดเจน รูปแบบการ สื่อสารพุทธธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระสงฆ์ในสังคมไทย ประกอบไปด้วยรูปแบบสื่อทัศน รูปแบบโสต รูปแบบโสตทัศน ควรมืองค์ประกอบของรูปแบบการสื่อสารพุทธธรรมคือ เนื้อหาธรรมะ

ถูกต้อง ถูกใจ สมสมัยและได้ประโยชน์สำหรับผู้รับสาร มีการนำเสนอที่ตรงเป้า เข้าใจง่าย ตัวผู้สื่อสารจะต้องเป็นผู้รู้ดี มีความชำนาญในการเผยแพร่และรูปแบบต้องมีความเชื่อมโยงและสัมพันธ์ และดำเนินตามกระบวนการสื่อสารพุทธธรรม คือ รูปแบบต้องมีเจตนาการสื่อสารพุทธธรรม ต้องเด่นชัด รูปแบบต้องมีการสื่อสารพุทธธรรมต้องโดนใจ ตลอดจนถึง รูปแบบต้องมีเนื้อหาการสื่อสารพุทธธรรมต้องโดดเด่นและรูปแบบการสื่อสารพุทธธรรมต้องมีความเชื่อมโยงเกี่ยวกับองค์ประกอบของกระบวนการสื่อสารพุทธธรรม อีกประการหนึ่งองค์ประกอบของกระบวนการสื่อสารพุทธธรรม นั้นสำคัญอย่างยิ่ง เพราะรูปแบบจะสมบูรณ์หรือไม่ขึ้นขึ้นอยู่กับ ผู้ส่งสาร สาร ช่องทางและผู้รับสาร และท้ายที่สุดต้องมีการประเมินตรวจสอบรูปแบบการสื่อสารพุทธธรรม ด้วยการตรวจสอบจากจากความมั่นคง และ ความคงอยู่ของเฟซบุ๊ก ยูทูป เว็บไซต์ และทำการประเมินตรวจสอบการ Like และการ Share เป็นต้น”



วัดธรรมกาย (Positioning 2547) “ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีของดาวเทียมสร้างเป็น outlet รูปแบบใหม่ ที่ส่งพระธรรมคำสอน เรื่องราวของวัดธรรมกายไปถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นทั้งศิษย์วัดพระธรรมกาย และคนทั่วไปได้เรียนรู้ธรรมะตลอด 7 วัน 24 ชั่วโมง โดยไม่ต้องรอคนมาวัด “วันอาทิตย์” เพียงวันเดียว การปรับตัวของวัดธรรมกายครั้งนี้ เท่ากับเป็นการสร้าง “พลัง” เครือข่ายของ “ตลาดศรัทธา” ชาวพุทธก่อนใคร เพราะวัดขนาดใหญ่เกือบทุกแห่งทุกวันนี้ก็มีเว็บไซต์ ใช้สร้างชุมชน บางแห่งลงมือทำสถานีโทรทัศน์ผ่านดาวเทียมไปบ้างแล้ว เรื่องของ “ธรรมะ” ไม่ใช่เรื่องไกลตัวของผู้คนในสังคมอีกต่อไปแล้ว โดยเฉพาะในกลุ่มคนชนชั้นกลางและบนของสังคมไทย ที่นิยมและมีความเชื่อในการนั่งสมาธิ หรือ ปฏิบัติธรรม หรือศูนย์ปฏิบัติธรรม จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของไลฟ์สไตล์การใช้ชีวิตประจำวัน เช่นเดียวกับ การตีกอล์ฟ ดำน้ำ ท่องเที่ยว เป็นกลุ่มคนเหล่านี้ล้วนแต่มีบทบาท และเป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลต่อสังคมไทย วัดพระธรรมกายเองจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ (re-positioning) ของวัดพระธรรมกายให้ “ดูดี” ในสายตาของคนภายนอก และเป็นการเปิดเผยตัวเองต่อสาธารณชนให้สัมผัสง่ายขึ้น เป็นการปรับตัวของวัดธรรมกายให้มองข้ามข้อด้อยไปไกล เป็นการเตรียมความพร้อมในสร้างฐานที่มั่นใหม่ที่แข็งแกร่งให้กับวัดธรรมกาย ไม่ต้องยึดติดกับ “บุคคล” ใดบุคคลหนึ่ง เป็นการสร้างศรัทธาที่มีต่อตัวองค์กร เปรียบแล้วไม่ต่างไปจาก องค์กรธุรกิจ ที่ต้องอยู่ได้ด้วยระบบบริหารจัดการ ไม่ว่าจะคณะผู้บริหารชุดไหนก็สามารถอยู่รอดได้ “เนื้อหา” ของรายการ ไม่ใช่รายการธรรมะรูปแบบเดิม ๆ ที่เป็นเรื่องไกลตัว แต่เป็นรายการ edutainment สาระกึ่งบันเทิง ข่าวสาร พระธรรมเทศนา หรือพุทธประวัติ ที่เข้าใจง่ายมีการตื้นเป็นภาพประกอบ นิทาน มิวสิควิดีโอ รายการสำหรับวัยรุ่น รายการท่องเที่ยว รายการเน้นเป็นเรื่องราวใกล้ตัวเน้นเรื่องการทำความดีให้เสฟได้ง่ายๆ...รายการทั้งหมดผลิตขึ้นโดยทีมงานอาสาสมัคร ทั้งภายในวัดและจากชมรมชาวพุทธ ที่เป็นศิษย์วัดธรรมกาย ทั้งการ์ตูน เพลงใช้ประกอบ เช่น รายการพลังมด ผลิตโดยทีมของอาจารย์จาก



ราชมงคล แต่ถ้าเป็นรายการภายในสถานที่จะมีสตูดิโอที่ใช้ฉากหลัง Blue screen แบบง่ายๆ สำหรับรายการข่าว”

**สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก** (สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ (อมฺพรมหาเถร) สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก 2562) ประทานเนื่องในวันอาสาฬหบูชา วันอังคารที่ 16 กรกฎาคม พ.ศ. 2562 ความว่า “เนื่องด้วยวันคล้ายวันประกาศพระศาสนาของสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าทรงแสดงธัมมจักกัปปวัตตนสูตรเป็นพระปฐมเทศนาโปรดปัญจวัคคีย์ กระทั่งมีผู้ได้เห็นดวงตาธรรม ขอประทานอุปสมบทเป็นพระภิกษุในบวรพุทธศาสนาจึงบังเกิดพรรรัตนตรัยครบองค์ 3 ธัมมจักกัปปวัตตนสูตรมีเนื้อหาแสดงการปฏิบัติที่สอดส่องสองทาง คือการประกอบตัวให้พัวพันด้วยกามสุขทั้งหลายทางหนึ่งและการฝึกตนให้ได้รับความทุกข์ทรมานอีกทางหนึ่ง พร้อมกำหนดแนวทางดำเนินชีวิต โดยทางสายกลาง แสดงถึงขั้นตอนและแนวทางในการปฏิบัติเพื่อบรรลุถึงความดับทุกข์คือ อริยมรรคมีองค์ 8 ในอริยอัฏฐังคิกมรรคดังกล่าวมานั้น มีข้อปฏิบัติสำคัญเพื่อความพ้นทุกข์ประการหนึ่งซึ่งเราทั้งหลายพึงพิจารณาให้ถ่องแท้ พร้อมนำมาเป็นวิถีปฏิบัติประจำชีวิตได้แก่ “สัมมาวาจา” ที่แปลว่า การเจรจาชอบ ในสังคมที่มีบุคคลหลายหมู่คณะอยู่ร่วมกัน มีผู้คนเจรจาติดต่อกันผ่านอุปกรณ์สื่อสารอันรวดเร็ว และง่ายตายขื่นขื่น ย่อมทำให้ “วจีทุจริต” หรือการประพฤติชั่วทางวาจาปรากฏขึ้นอย่างกว้างขวาง ทั้งนี้ คำเท็จ คำหยาบ คำส่อเสียด และคำเพ้อเจ้อเหลวไหล ล้วนเป็นต้นเหตุใหญ่ของความวิบาทบาดหมาง ความขุ่นเคืองและความคลางแคลงใจกัน เพราะฉะนั้น จึงขอสาธุชนทุกท่าน อาศัยดีถิอาสาฬหบูชาและเข้าพรรษาที่มาบรรจบถึง เป็นโอกาสทบทวนจิตใจและตั้งปณิธานว่าจะดำเนินชีวิตด้วย “ปยวาจา” พุดจาด้วยถ้อยคำที่ไพเราะอ่อนหวาน จริงใจ ไม่พุดคำหยาบก้าวร้าว พุดแต่สิ่งที่เป็นประโยชน์เหมาะสำหรับกาลเทศะ เพื่อความผาสุกร่มเย็นของตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคมประเทศชาติสืบไป”

#### 2.1.6 พุทธธรรมฉบับเดิม ป. อ. ปยุตโต

หนังสือพุทธธรรม (ปยุตโต) 2561) โดย สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป. อ. ปยุตโต) ปัจจุบันมี 2 ฉบับ คือฉบับเดิม และ ฉบับปรับปรุงและขยายความ 1. พุทธธรรมฉบับเดิมมีความหนา 206 หน้า จัดพิมพ์ถวายพระเจ้าวรวงศ์เธอกรมหมื่นนราธิปพงศ์ประพันธ์ ในโอกาสที่พระชนม์ครบ 80 พรรษาบริบูรณ์ วันที่ 25 สิงหาคม 2514 2. พุทธธรรมฉบับปรับปรุงและขยายความ คือพุทธธรรมฉบับเดิมนั้นเอง แต่ได้เขียนแทรกเพื่อขยายความ มีเนื้อหาเพิ่มมากขึ้นเป็น 6 เท่าของฉบับเดิม (ปัจจุบันหนา 1066 หน้า) ซึ่งคณะธรรมและธรรมสถานจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้พิมพ์ขึ้นครั้งแรกเสร็จเมื่อวันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ. 2525 หนังสือพุทธธรรมได้มีการจัดพิมพ์เผยแพร่หลายครั้งมาจนถึงปัจจุบัน เนื้อหาในหนังสือพุทธธรรมเดิมนั้น มีการสร้างความเข้าใจในการอ่าน และอธิบาย

เนื้อหาสาระเป็นหมวดหมู่ มีการอ้างอิงจากข้อมูลแหล่งต่าง ๆ โดยใจความหลักที่มีประโยชน์ต่องานวิทยานิพนธ์มีดังนี้ “พุทธศาสนานั้น เมื่อมองในทัศนะของคนสมัยใหม่มักเกิดปัญหาขึ้นบ่อย ๆ ว่าเป็นศาสนา (religion) หรือเป็นปรัชญา (philosophy) หรือว่าเป็นเพียงวิถีครองชีวิตแบบหนึ่ง (a way of life) เมื่อปัญหาเกิดขึ้นแล้ว ก็เป็นเหตุให้ถกเถียงหรือแสดงเหตุผล ทำให้เรื่องยืดยาวออกไป อีกทั้งมิติในเรื่องนี้ก็แตกต่างกันไม่ลงเป็นแบบเดียวกัน ทำให้เป็นเรื่องพินเฟือไม่มีที่สิ้นสุด..การประมวลคำสอนในพุทธศาสนามาวางเป็นข้อสรุปลงว่า พุทธธรรมที่พระพุทธเจ้าทรงสอนและทรงมุ่งหมายแท้จริงเป็นอย่างไร เป็นเรื่องยาก แม้จะยกข้อความในคัมภีร์ซึ่งถือกันว่าเป็นพุทธพจน์มาอ้างอิง เพราะคำสอนในคัมภีร์มีปริมาณมากมาย มีแง่มุมระดับความลึกซึ้งต่าง ๆ กัน และขึ้นจ้อการตีความของบุคคล โดยใช้สติปัญญาและความสุจริตหรือไม่เพียงไรด้วย ในบางกรณี ผู้ถือความเห็นต่างกันสองฝ่าย อาจยกข้อความในคัมภีร์มาสนับสนุนความคิดเห็นของตนได้ด้วยทั้งคู่ การวินิจฉัยความจริงจึงขึ้นต่อความแม่นยำในการข้บสาระสำคัญและความกลมกลืนสอดคล้องแห่งหลักการและหลักฐานที่แสดงทั้งหมด โดยหน่วยรวมเป็นข้อสำคัญ แม้กระนั้นเรื่องที่แสดงและหลักฐานต่าง ๆ ก็มักไม่กว้างขวางครอบคลุมพอ จึงหนีไม่พ้นจากอิทธิพลความเห็นและความเข้าใจพื้นฐานต่อพุทธธรรมของบุคคลแสดงนั้น”

“การศึกษาพุทธธรรมจำเป็นต้องแยกความหมายในความเข้าใจของประชาชนส่วนที่คลาดเคลื่อนนี้ ออกไปต่างหาก จึงจะสามารถเข้าใจความหมายที่แท้จริงได้...”

2.2 เอกสารและข้อมูลในงานทฤษฎีงานการผลิตที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นพื้นฐานการสร้างสรรคงานสร้างชิ้นงานประกอบการแสดง

### 2.2.1 ดิจิทัลและพฤติกรรมเด็ก

**กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข (กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข 2562)**

เผยแพร่เนื้อหาขอแนะนำการส่งเสริมกิจกรรมทางกายสำหรับเด็กปฐมวัย “เด็กอายุตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป สามารถให้เด็กดูโทรทัศน์เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นเกม เล่นมือถือได้ แต่ไม่ควรเกิน 30-60 นาทีต่อวัน ผู้ปกครองอาจจำกัดการเล่นได้เฉพาะวันหยุดสุดสัปดาห์และหากิจกรรมอื่นทดแทน”

**ธาดา ราชกิจ (HR NOTE.asia 2562)** เขียนบทความเผยแพร่ในสื่อออนไลน์ “Gen Alpha เป็นเจนเนอร์เรชันที่มีความสามารถทางเทคโนโลยีสูง สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ เรียนรู้เทคโนโลยีได้ไว ปรับการใช้งานได้รวดเร็ว รักอิสระ ไม่ชอบการผูกมัด สนใจเทคโนโลยีและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา เป็นคนอดทนต่ำ สมาธิสั้น อยู่กับสิ่งที่ต้องใช้เวลานาน ๆ ได้ยาก ขาดความรับผิดชอบในการทำงานได้ง่าย ชอบอยู่กับตัวเอง ขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสังคม มีปัญหาเรื่องการเข้าสังคมและมนุษย์สัมพันธ์ เป็นเจนเนอร์เรชันที่เริ่มมีวัฒนธรรมเดียวกันเหมือน ๆ กันทั่วโลก”

**พรทิพย์ เย็นจะบก (Wisdom Talk 2558)** รองผู้อำนวยการสถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สัมภาษณ์รายการ Wisdom Talk 9 มกราคม 2558 เรื่องสื่อกับเยาวชน “ปัจจุบันมีสื่อใหม่ เช่น โมบายล์โฟน เฟสบุ๊ก สื่อออนไลน์ งานวิจัยจิตวิทยาของเด็ก สื่อเกม และสื่อใหม่ มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบ อิทธิพลต่อการใช้เวลาของเด็ก หากเด็กอายุยังไม่ถึง 4 ขวบ ย่ำเท้าอยู่กับลูก สมองส่วนอื่นจะไม่พัฒนา การเคลื่อนไหวของร่างกายจะมีน้อย เกิดความก้าวร้าว ภาพที่ติดตา ก่อให้เกิดภาพทางการลบ บ้านเราไม่มีรายการเด็กที่จะสอนเด็กเรื่องพฤติกรรมที่เป็นแบบอย่าง ซึ่งปัจจุบันมีน้อยมาก ยังไม่เพียงพอ สิ่งที่ต้องทำมากขึ้นคือทำอะไรให้เด็กดู ทำให้สื่อที่เข้าถึงเด็ก ถึงครู ถึงผู้ปกครอง รายการที่มีอยู่ควรมุ่งเน้นให้เป็นลักษณะ Edutainment”

**พรทิพย์ เย็นจะบก (TPchannel 2564)** ประธานคณะทำงานติดตาม และ ประเมินผลกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สัมภาษณ์ทางสถานีวิทยุและโทรทัศน์รัฐสภา รายการมุ่งสู่ประชาธิปไตย ไปกับสถาบันพระปกเกล้า 19 มกราคม 2564 ในหัวข้อ พลเมืองดิจิทัล แนวคิด ทฤษฎีโลกในทศวรรษที่ 21 “โลกของเราเปลี่ยนแปลงไปมาก ไปสู่โลกดิจิทัล ทำให้สภาพสังคมเปลี่ยน เทคโนโลยีการสื่อสาร เปลี่ยนไป สื่อออนไลน์มีบทบาทมากขึ้น ทำให้เกิดปัญหาพฤติกรรมทางเพศ ความรุนแรงและภาษาในกลุ่มเด็กโดยไม่รู้ตัว มีภาพอคติสังคม การปกครอง ระบบครอบครัว ระบบการศึกษา เป็นผลที่เกิดจาก ภัยเทคโนโลยี เพราะทุกคนเป็นเจ้าของสื่อ เด็กเกิดมาขวบสองขวบผู้ปกครองก็ให้ถือมือถือ ดูยูทูป ดูเกม โลกของเขาก็จะอยู่ในดิจิทัล วัฒนธรรมเดิม ๆ ก็เริ่มจะเปลี่ยน เพราะเราเริ่มวัฒนธรรมจาก ต่างชาติ ซึ่งมันเริ่มเปลี่ยนมาก่อนยุค New normal พลเมืองดิจิทัลต้องเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้ ต้องวิเคราะห์และประเมินข้อมูลในสื่อเป็น ต้องสร้างสรรค์สังคมด้วยสื่อ ต้องมีส่วนร่วมในสังคมในทิศทางที่ดี ต้องการการขับเคลื่อนที่มีบทบาทต่อสังคม การให้เครื่องมือดิจิทัลกับลูกตั้งแต่เด็ก นั้นหมายถึงเข้า เกิดในพลเมืองดิจิทัล อย่าหวังว่าเขาจะฟังคุณ เขาจะฟังจากสื่อ ปัจจุบันประเทศไทยเข้าสู่ยุคดิจิทัล เต็มตัวโดยเฉพาะสื่อ แต่เราลืมไปว่าเราไม่ได้สร้างคอนเทนต์ที่ดี ๆ เราลืมควบคุมสื่อในทิศทางที่ดี เรา ต้องเลือกสื่อที่ดีให้กับเด็ก ในปัจจุบันอย่าหวังการขับเคลื่อนด้วยสื่ออื่นหรือวิถีอื่นเลย ให้ใช้โซเชียลมีเดีย และสื่อดิจิทัลเป็นสำคัญ”

**พระสาโรจน์ ธีรภทโท (พระสาโรจน์ ธีรภทโท 2561)** เนื้อหาในงานวิทยานิพนธ์ เรื่องการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อจัดการสอนศีลธรรมสำหรับนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย พ.ศ. 2561 “นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มี ต่อการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนศีลธรรมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง บทเรียนคอมพิวเตอร์ ควรมีเนื้อหาครอบคลุมข่าวสารทั้งทางศีลธรรมและทางโลกปัจจุบัน”

**พีรวิชญ์ คำเจริญ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ** (คำเจริญ 2561) เผยแพร่ในบทความ เด็กกับการรู้เท่าทันดิจิทัล วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2561 “วิวัฒนาการของเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์พกพา โทรศัพท์สมาร์ทโฟน แท็บเล็ตและเครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ มีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้นและเป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตของคนทั่วโลก รวมทั้งวัยเด็กและเยาวชนที่ถือว่าเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติ ทั้งนี้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลจึงเข้ามามีอิทธิพลกับเด็กและเยาวชนในการดำเนินชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก ขณะที่ผู้ใหญ่หรือผู้ใกล้ชิดกับเด็กควรให้คำแนะนำในการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ และที่สำคัญควรตระหนักถึงความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) หรือที่เรียกว่า DQ ของเด็กในยุคดิจิทัล ซึ่งความฉลาดทางดิจิทัลเป็นความสามารถทางด้านสังคม อารมณ์ และสติปัญญาที่ช่วยให้บุคคลแต่ละบุคคลเผชิญกับความท้าทายและความต้องการเทคโนโลยี และสื่อดิจิทัล รวมถึงช่วยให้เกิดการรู้เท่าทันดิจิทัล เพื่อให้เด็กตระหนักถึงการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบและมีจริยธรรม รวมไปถึงไม่ตกเป็นเหยื่อหรือทาสของเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล”

**ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย** (ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย 2562) เผยแพร่ในคู่มือสำหรับพ่อแม่เพื่อเผยแพร่ความรู้การดูแล และพัฒนาการเด็ก ตอน เด็กวัยเรียน 6-12 ปี “จำนวนประชากรกลุ่มนี้มีแนวโน้มลดลง พ่อแม่ปัจจุบันให้เวลาในการเลี้ยงดู อบรมสั่งสอน และฝึกฝนทักษะที่จำเป็นให้ลูก ๆ น้อยลง ส่วนใหญ่ละทิ้งให้ดูทีวี เล่นเกมหรือสื่อออนไลน์เป็นเวลานานและขาดการกำกับดูแลที่เหมาะสม...พัฒนาการทางจริยธรรมของเด็กจึงขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่เด็กได้รับจากคนทั้งใน และนอกบ้าน โดยส่วนหนึ่งลอกเลียนแบบมาจากพ่อแม่ คุณครู ความเชื่อเรื่องผิดถูกจะได้รับการขัดเกลาจนมีลักษณะที่ยึดหยุ่นมากขึ้น เด็กจะรู้จักตนเอง และเข้าใจมุมมองของผู้อื่น รวมทั้งเข้าใจบริบทของเหตุการณ์คือ เรื่องเดียวกันแต่ต่างสถานการณ์ก็อาจจะตัดสินใจผิดแตกต่างกันออกไปก็ได้ จนคิดตรงพูดตีทำดีเป็นโดยอัตโนมัติ” “พ่อแม่ควรรู้จักการใช้สื่อ หรืออินเทอร์เน็ตและเกม ศึกษาทั้งประโยชน์และผลกระทบด้านลบที่มีต่อเด็ก ควรอนุญาตให้เด็กช่วงวัยประถมศึกษาหรืออายุมากกว่า 6 ปีขึ้นไปได้ใช้อินเทอร์เน็ตภายใต้การกำกับดูแล แต่ไม่อนุญาตให้เล่นในห้องส่วนตัวที่ปิดมิดชิด มีการกำหนดกติกาชัดเจนโดยอนุญาตให้เล่นได้ไม่เกินวันละ 1 ชั่วโมงในวันธรรมดาและไม่เกิน 2 ชั่วโมงในวันหยุด โดยให้เล่นหลังจากที่ทำการบ้านหรือกิจวัตรประจำวันเสร็จเรียบร้อยแล้ว ควรสนับสนุนให้เด็กทำกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหว มากกว่าปล่อยให้เด็กใช้อินเทอร์เน็ต เพราะเด็กมีโอกาสสูงที่จะติดสื่อ อินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์”

**สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน ประเสริฐ อินทร์รักษ์** (สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน ประเสริฐ อินทร์รักษ์ 2562) บทความวิจัยตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารการบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2562 “การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัยควรทำงานอย่างมีส่วนร่วม ควรพัฒนาสื่อดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัยให้มีความสอดคล้องกับเรื่องใกล้ตัวเด็กและพื้นที่หรือชุมชน หรือภูมิภาคของเด็ก”

**Amarin Baby and Kid (Amarin Baby & Kids 2563)** เผยแพร่บทความในสื่อออนไลน์ 21 มกราคม 2563 “เด็กวัยนี้ช่างจดจำพฤติกรรมต่าง ๆ จากคนใกล้ชิดและสิ่งแวดล้อมได้เก่งเหลือเกินค่ะ สิ่งไหนที่ลูกชื่นชอบเด็กก็พยายามจดจำจนกลายเป็นพฤติกรรมเลียนแบบ ดังนั้นในช่วงวัยนี้นอกจากการจัดการสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม คุณแม่ก็ลองดูสื่อในมือถือที่ลูกใช้งานบ่อย ๆ คุณพ่อคุณแม่หรือคนใกล้ชิดเองก็พยายามเป็นแบบอย่างที่ดีของลูก จะเห็นได้ว่าพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของเด็กวัยนี้ สิ่งที่มีอิทธิพลต่อตัวเด็กมากที่สุดนั่นคือ สภาพแวดล้อม ได้แก่ บ้าน โรงเรียนและพื้นที่อื่นๆ ที่จะส่งต่อพฤติกรรมและทัศนคติต่อตัวเด็ก รวมไปถึงสื่อที่อยู่ในพื้นที่ออฟไลน์และออนไลน์”

**Health Addict (ไลฟ์สไตล์ 2562)** “Gen Alpha เติบโตมาพร้อมกับอุปกรณ์ดิจิทัล เรียกได้ว่าอยู่กับเทคโนโลยีต่าง ๆ ตั้งแต่เกิด เติบโตในยุคเทคโนโลยี AI และ AR มีความคิดสุดโต่ง มีการใช้ชีวิตอิสระ ใฝ่ยึดติด แม้แต่การศึกษาในระบบเดิม ๆ มีผลการสำรวจจาก “คอมมอนเซนส์มีเดีย” บริษัทผู้จัดทำข้อมูลตรวจสอบสื่อรูปแบบต่าง ๆ ของสหรัฐอเมริกา เปิดเผยว่า มากกว่า 30 % ของของเด็กเล่นชิ้นแรกสำหรับคนเจนอัลฟ่า คืออุปกรณ์สื่อสารแม้ในยามหลับ ดังนั้นจึงคาดการณ์ได้ว่า หนึ่งในรายการของเล่นที่สนใจของเด็กเจนอัลฟ่านี้จะอยู่ในกลุ่ม ED-tech หรือเทคโนโลยีสร้างการเรียนรู้...แต่สุดท้ายแล้วเด็กจะเป็นอย่างไรก็ต้องขึ้นอยู่กับเลี้ยงดูของพ่อแม่เป็นหลัก”

**Mark McCrindle (Marketingoops 2561)** นักประชากรศาสตร์ชื่อดังชาวออสเตรเลียเคยพูดบนเวที TEDx เกี่ยวกับความเคลื่อนไหวที่น่าจับตาสำหรับเจนใหม่ที่กำลังเติบโตในโลก โดยคาดว่า “เจนเนอร์เรชันอัลฟ่า (Gen Alpha) หรือเด็กที่เกิดหลังปี พ.ศ. 2553-2568 จะเป็นเด็กที่ฉลาดที่สุดในเผ่าพันธุ์มนุษย์จากช่วงวัยที่เกิดมาด้วยความพร้อมของเทคโนโลยีอย่างเต็มที่ตั้งแต่วัยเด็ก ความพิเศษของเด็กกลุ่มนี้คือ มีการใช้อินเทอร์เน็ตทุกวันเฉลี่ย 47.4 % และมีแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง การเติบโตที่ไม่เคยใช้ชีวิตโดยขาดสมาร์ทโฟน และมีพฤติกรรมแสดงออกผ่านโลกออนไลน์เร็ว จึงส่งผลให้พฤติกรรมการใช้ชีวิต และความคิดของเด็กเจนนี้มีหลายมิติ เช่น คำนึงเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลง การศึกษาเปลี่ยน ทำให้มีมุมมองในมิติโลกการเรียนรู้และอาชีพการงานที่เปลี่ยนไป..การเติบโตบนโลกอินเทอร์เน็ตทำให้พวกเขาที่มีกิจกรรมต่าง ๆ บนออนไลน์...นักสร้างสรรค์คอนเทนต์จึงเป็นอาชีพที่ใช้ความคิดจุดประกายให้เกิดเป็นเนื้อหาที่มีคุณภาพทั้งการเขียน การทำวิดีโอลงในช่องทางต่าง ๆ ซึ่งสามารถหารายได้ได้มาก อาทิ Youtube บทบาทของพ่อแม่ก็ต้องเปลี่ยนไปให้ทันเช่นกัน เพราะในช่วง 6 ขวบปีแรก เด็กทุกคนจะมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ได้อย่างดีเยี่ยม ซึ่งในช่วงเวลาเดียวกันนี้เด็กจะมีความสนใจพิเศษในบางเรื่อง”

**Positioning (Positioning 2562)** บทความในสื่อออนไลน์หัวข้อ การก้าวสู่ยุคดิจิทัลวันนี้ ได้เปลี่ยนแปลงไลฟ์สไตล์ผู้บริโภคในทุกด้าน จากการใช้ประโยชน์ของเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ชัดเจนคือ “การเสฟสื่อ-บันเทิง” ผ่านสตรีมมิ่งมากขึ้นและใช้ “โซเชียลมีเดีย” เป็นช่องทางหลักในการรับข่าวสาร โดยจากข้อมูลของ Consumer Markets ของ PwC ถูกจัดทำขึ้นเพื่อประเมินพฤติกรรม และความคาดหวังของผู้บริโภคออนไลน์ จำนวนกว่า 21,000 คน ใน 27 ประเทศทั่วโลก

พบว่าปัจจุบันผู้บริโภคใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลมากกว่าการซื้อปิ้ง ถือเป็นการปฏิวัติครั้งสำคัญของการเข้าถึง “สื่อและความบันเทิง” ที่กำลังเกิดขึ้นทั่วโลก

## 2.2.2 ทฤษฎีการสื่อสาร

**การสื่อสาร (communication)** เป็นกระบวนการถ่ายทอดข่าวสาร (Message) ความคิดและความรู้สึก ระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้องสองฝ่าย คือ ฝ่ายหนึ่งเป็นผู้ส่งสารไปยังอีกฝ่ายหนึ่ง ซึ่งเป็นผู้รับสาร เพื่อให้เกิดความรับรู้ร่วมกัน และแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อกัน โดยการวิจัยได้มีการศึกษาจากบทความเกี่ยวกับทฤษฎีสื่อสารโดยตรง และบทความความคิดเห็นเกี่ยวกับการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับการเผยแพร่ธรรมะดังนี้



**กนกกาญจน์ ประจงแสงศรี (โพสท์ทูเดย์ 2557)** ผู้อำนวยการสมทบ สพรททิจี แอนด์ อินโนเวชั่น ในเครือไอพีจี มีเดียแบรนด์ กล่าวว่า “คนไทยใช้เวลาไปกับดีไวซ์เฉลี่ยอยู่ที่ประมาณ 3.7 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งดีไวซ์ที่ผู้บริโภคให้ความสนใจมากที่สุดยังคงเป็นสื่อทีวี ตามด้วยคอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต โดยในส่วนของชมฟรีทีวียังคงเป็นสื่อที่ได้รับความสนใจจากผู้บริโภคมากที่สุด ด้วยการรับชมเฉลี่ยต่อวันที่ประมาณ 3.3 ชั่วโมงต่อวัน ตามด้วยสื่อเคเบิลทีวีและดาวเทียม 2.5 ชั่วโมงต่อวัน แม้ว่าพฤติกรรมของผู้บริโภคจะยังให้ความสนใจอยู่กับสื่อทีวี แต่จากการที่อุปกรณ์เสริมเริ่มเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้บริโภคมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นสมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต รวมไปถึงคอมพิวเตอร์ ส่งผลให้ความสนใจรับสื่อในช่องทางทีวีเริ่มปรับตัวลดลง ทั้งนี้ เห็นได้จากอัตราส่วนการรับชมทีวี ซึ่งแม้ว่าจะมีสูงถึง 94% ที่ดูคอนเทนต์ต่างๆ จากทีวี แต่มี 24% เท่านั้นที่ดูด้วยความสนใจ ที่เหลืออีก 70% เปิดทีวีทิ้งไว้ โดยไม่สนใจคอนเทนต์ เนื่องจากหันไปให้ความสนใจกับดีไวซ์ชนิดอื่นๆ ควบคู่กันไป เช่น สมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต เป็นต้น”... “การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นดังกล่าวจะส่งผลกระทบต่อการวางแผนการตลาดของนักการตลาดไปบ้าง แต่ก็ควรพลิกวิกฤตให้เป็นโอกาส ด้วยการดึงความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในช่องทางต่างๆ ผ่านคอนเทนต์และแพลตฟอร์มที่ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายนั้นๆ เช่น 70% ของผู้บริโภคที่ชอบดูละคร 50% ดูรายการสด 15% ดูผ่านสตรีมมิ่ง และ 35% ดูย้อนหลัง สำหรับผู้บริโภคที่ชอบดูข่าว เกือบ 100% นิยมดูรายการสด เนื่องจากต้องการข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็วทันสถานการณ์ ส่วนเพลงนิยมดูทั้งสดและย้อนหลัง ซิตคอมนิยมดูสดและย้อนหลัง ขณะที่เกมโชว์นิยมดูสดและสตรีมมิ่ง และจากข้อมูลที่ได้มาดังกล่าวนี้ นักการตลาดสามารถนำไปวางแผน เพื่อพัฒนาคอนเทนต์ที่ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคได้หนึ่งในกลยุทธ์ที่เริ่มเห็นนักการตลาดนำมาใช้คือ การทำแบรนด์เด็ด คอนเทนต์ แฝงไปกับคอนเทนต์บันเทิง ซึ่งส่วนใหญ่จะเห็นในคอนเทนต์ภาพยนตร์ จากช่องว่างที่ยังมีให้เข้าไปทำตลาด ขณะเดียวกันก็ต้องระวังการทำแบรนด์เด็ดผ่านคอนเทนต์ ที่ต้องไม่ทำรายการเนื้อหาคอนเทนต์เดิม และไม่ทำให้ผู้บริโภครู้สึกว่าเป็นการยึดเหนี่ยวคอนเทนต์ ดังนั้น การใช้กลยุทธ์ดังกล่าวจึงควรสร้างคอน

เทนต์ที่มีอัตราการชม และเป็นส่วนหนึ่งของคอนเทนต์บันเทิงนั้นๆ ซึ่งสิ่งดังกล่าวต้องใช้เวลาในการแทรกซึม เพราะปัจจุบันผู้บริโภคมีความรู้ในการรับข้อมูลข่าวสารมากขึ้น เนื่องจากมีอุปกรณ์สื่อสารอยู่ในมือพร้อมที่จะค้นหาข้อมูลและความจริงได้ตลอดเวลา”

**พระมหารณิต สิริวัฒนภักดี** (พระมหารณิต สิริวัฒนภักดี 2561) กล่าวว่า “พฤติกรรมกรรมการสื่อสารพุทธธรรมในสื่อสังคมออนไลน์ผ่านทางเฟซบุ๊ก ยูทูป เว็บไซต์ เช่น การโพสต์ภาพ อพโพสโตน วิดีโอ เป็นการปฏิบัติศาสนกิจทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ได้แก่ การบรรยาย ธรรม การปาฐกถาธรรม ในด้านการตอบปัญหาเป็นการตอบปัญหาทั้งในรูปแบบของข้อความและเป็นรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย มีความทันสมัยทันสมัยต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน”

**จอร์จ เอ มิลเลอร์** (George A. Miller 1951) (George A. Miller 1951) ให้ความหมายว่า “การสื่อสารเป็นการถ่ายทอดข่าวสารจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง”

**บุหงา ชัยสุวรรณ พรพรรณ ประจักษ์เนตร** ได้ทำการตีพิมพ์บทความเผยแพร่ในวารสารการสื่อสารและการจัดการ ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม – เมษายน 2558 “เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารรวมทั้งสื่อใหม่ทวีความสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตของวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเปิดรับ แรงจูงใจ พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่และพฤติกรรมแนบนิ่งของวัยรุ่น อายุ ระหว่าง 10-19 ปี ซึ่งกำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายที่โรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพแสดงให้เห็นว่าวัยรุ่นที่ศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา เปิดรับสื่อใหม่ประเภทไลน์ (Line) และเฟซบุ๊ก (Facebook) ผ่านสมาร์ตโฟน (Smartphone) มากที่สุด เมื่อพิจารณาถึงการมีพฤติกรรมแนบนิ่งจากการใช้สื่อใหม่พบว่านักเรียนใช้สมาร์ตโฟน (Smartphone) อินเทอร์เน็ตและเฟซบุ๊กติดต่อกันโดยเฉลี่ยเกือบชั่วโมงครึ่งและใช้ต่อเนื่องโดยไม่ทำอย่างอื่นนานสุดถึงเกือบสองชั่วโมง...เมื่อทำการเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนที่มีการระดับการศึกษาที่ต่างกัน (ประถม-มัธยมต้น-มัธยมปลาย) พบว่ากลุ่มมัธยมต้นและปลายจะมีระดับของแรงจูงใจ การใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการใช้สื่อใหม่ และสื่อสังคมสูงกว่าระดับประถม...” (บุหงา ชัยสุวรรณ พรพรรณ ประจักษ์เนตร 2558)

**เบอร์โล (Berlo)** ศาสตราจารย์ทางการสื่อสารของมหาวิทยาลัยมิชิแกน เสนอว่า “การสื่อสารมีองค์ประกอบสำคัญ คือ ผู้ส่งหรือแหล่งข่าว (Source) ข่าวสาร (Message) ช่องทาง (Channel) และผู้รับสาร (Receiver) ซึ่งนิยมเรียกกันโดยทั่วไปว่า แบบจำลอง S M C R โดยแต่ละองค์ประกอบจะมีปัจจัยต่าง ๆ” (บุญเลิศ ศุภดิถิก 2523)

**ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์** ได้ตีพิมพ์บทความวิชาการในวารสารพยาบาลทหารบก ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม-สิงหาคม พ.ศ. 2557 โดยมีการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของ

เด็กและเยาวชน มีใจความสำคัญดังนี้ “ศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย จำกัด (Truehits) ได้รายงานไว้ในเดือนสิงหาคม 2554 มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยจำนวน 25 ล้านคน โดยในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑลมีจำนวนประชากรใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุดคิดเป็นร้อยละ 31 กลุ่มอายุที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือช่วงกลุ่มอายุระหว่าง 12 - 17 ปี (ปิยะ ตัณฑวิเชียร, 2555) จากสถิติต่าง ๆ ดังกล่าว ชี้ให้เห็นว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี และสะท้อนให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนเหล่านี้ได้ใช้เวลาของตนเองเข้าไปในโลกอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก ปัญหาพฤติกรรมเด็กและเยาวชนติดการใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงแต่เป็นปัญหาสำคัญในประเทศไทยเท่านั้น ในต่างประเทศก็ประสบปัญหาเช่นเดียวกัน ในขณะที่ผู้ปกครองยังไม่ให้ความสำคัญ อีกทั้งเด็กยังสามารถเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตได้ง่าย ไม่ว่าจะอยู่ในรูปของเกมออนไลน์เว็บไซต์ต่าง ๆ สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีอยู่มากมาย ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถใช้บริการทางอินเทอร์เน็ตได้ทั้งที่บ้าน ห้างสรรพสินค้าหรือร้านอินเทอร์เน็ต ทำให้มีจำนวนเด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ต และเกิดปัญหาพฤติกรรมที่เปลี่ยนมากขึ้น” (ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์ 2557)

**มัทนี รัตติน,** “...เมื่อเราเป็นเด็กเรามักชอบเล่นสมมติเป็นนั่นเป็นนี่ เช่น เป็นแม่ เป็นครู เป็นตำรวจ และเด็กจะเชื่อจินตนาการของตนเอง เชื่อว่ามีนางฟ้าหោះได้เป็นความฝันที่เด็กเห็นและรู้สึกว่าเป็นจริง แต่เมื่อโตขึ้นเกิดความละเอียดและสงสัย จึงหยุดใช้จินตนาการเกรงว่าคนจะหาว่าเสียสติ พ่อแม่ ครู และผู้ใหญ่บางคนจะห้ามไม่ให้เด็กคิดฝัน หาวาไรสาระ จึงทำการสร้างสรรค์ (Creativity) ของเด็กหายไป เมื่อมาเป็นนักแสดงจึงต้องฝึกจินตนาการให้มีชีวิตชีวาอยู่เสมอ ให้สามารถจินตนาการไปได้ไม่รู้จบ ความเชื่อสามารถมีพลังให้คนเป็นได้ทุกอย่างที่ตนต้องการ การสมมติเปรียบเสมือนเวทมนต์ที่เสกให้เราเป็นอะไรไปได้อย่างต่าง ๆ บนเวที สตานิสลาฟสกีเรียกว่า The Magic “If” ในการแสดงสดเราพูดว่า “If...” (มัทนี รัตติน 2559)

**มัทนี รัตติน,** ศิลปะการแสดงละครคอน “จุดมุ่งหมายสูงสุด และแนวสัมผัสตลอดของการกระทำ.. ในการเขียนบทละครคอนผู้ประพันธ์จะต้องมีความคิดเป็นหลัก (main idea หรือ them) ซึ่งเป็นแก่น (essence) ของเรื่อง และสร้างตัวละครกับการกระทำทุกอย่างที่สำคัญให้สัมพันธ์กับแก่นของละครนี้ ซึ่งสตานิสลาฟสกีเรียกว่า Super-objective หมายถึง วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายสูงสุด การกระทำที่เกิดขึ้นในเรื่องจะต้องพัฒนาต่อเนื่องกันจากการกระทำหนึ่งถึงอีกการกระทำหนึ่ง เป็นเหตุเป็นผลกันโดยตลอด ตั้งแต่ต้นจนจบ (through line of action) คือ แนวเชื่อมตลอดของการกระทำ” (มัทนี รัตติน 2559)

**ราช รามัญ** นักเขียนเบสต์เซลเลอร์ เจ้าของผลงาน “โค้ววิถีพุทธ” ที่กำลังได้รับความนิยมอยู่ในขณะนี้และมีความเชี่ยวชาญในการถ่ายทอดธรรมค่อนข้างลึกซึ้ง ให้ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่า หากพระสงฆ์ยังถ่ายทอดธรรมด้วยรูปแบบเดิม ๆ ยิ่งจะผลักคนออกจากวัดเรื่อย ๆ เพราะฉะนั้น



พระองค์ต้องปรับวิธีการนำเสนอแบบใหม่ ถ้าเป็นการเทศน์สิ่งที่เป็นขนบธรรมเนียมก็ควรรักษาไว้ แต่วิธีการเล่าเรื่องจะต้องเปลี่ยนไม่อย่างนั้นไม่มีใครฟังแน่ “พระสงฆ์เราความรู้เก่งทั้งนั้น แต่ทำไมไม่มีโอกาสไปยืนอยู่ตรงนั้นก็เพราะวิธีสื่อธรรมะออกไปคนไม่เข้าใจและไม่น่าสนใจ ผมอยากเห็นพระรุ่นใหม่เอาแบบอย่างท่าน ว.วชิรเมธี (พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี) ท่านเป็นพระร่วมสมัยไม่ยึดติดคัมภีร์ สิ่งที่ท่านพูดเอามาใช้ได้จริง ความชำนาญการอย่างหนึ่งของท่านคือสามารถเอาภาษาธรรมมาย่อให้เป็นภาษาโลกได้ค่อนข้างเข้าใจง่าย คนที่ฟังจะเข้าใจทันที ถ้าพระไม่เปลี่ยนภาษาธรรมเป็นภาษาโลก คนที่ไม่เข้าใจก็จะงงและสับสนได้ อย่างคำว่าสังฆารภาษาธรรมหมายถึงการปรุงแต่งแต่ทางโลกแปลว่าร่างกาย หรือคำว่ากรุณาทางโลกใช้ในลักษณะขอร้อง เช่น กรุณาอย่าบีบแตร แต่ทางธรรมแปลว่าความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ท่าน ว.เก่งตรงนี้ สามารถเอาภาษาโลกภาษาธรรมมาแอฟพลายแล้วสอนให้คนได้เข้าใจง่าย นี่คือนิยามที่คนจะยอมรับ”...ถ้าพระสงฆ์ทำได้อย่างนี้ก็ไม่ต้องกลัวว่าจะไม่มีคนฟังแล้วธรรมะของพระพุทธเจ้าก็จะไม่อยู่ในตู้พระไตรปิฎกที่วัดอีกต่อไป แต่ถ้าตราบใดพระยังติดพระบาลีแบบเดิม ๆ และไม่รู้จักวิธีสร้างสตอรี่ที่น่าสนใจบอกได้เลยคนฟังถ้าหัวฟิงเสาะเมื่อไรเป็นหลัหมด” (โพสต์ทูเดย์ 2560)

**วิไลพร ทวีลาภพันทอง** หัวหน้าส่วนสายงานที่ปรึกษา บริษัท PwC ประเทศไทย กล่าวในบทสัมภาษณ์ในเว็บไซต์ Positioningmag ว่า “พฤติกรรมของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัล ได้ส่งผลกระทบต่อกลุ่มอุตสาหกรรมอื่นๆ นอกจากธุรกิจบันเทิงและสื่อพบว่า 38% ของผู้บริโภคทั่วโลกที่ถูกสำรวจ มีการเสฟสื่อและความบันเทิงผ่านสตรีมมิ่ง (Streaming) อย่างน้อยวันละ 1 ครั้ง ในจำนวนนี้กว่า 50% เป็นเด็กรุ่นใหม่ Gen Z รูปแบบการรับชมข่าวสารปัจจุบันพบว่า 25% ของผู้บริโภคหันมาใช้ช่องทางโซเชียลเป็นอันดับแรก ซึ่งไม่น่าแปลกใจ เพราะการใช้โซเชียลมีเดียกำลังเป็นที่นิยมแพร่หลายในปัจจุบัน ขณะที่การเสฟสื่อดั้งเดิมมีแนวโน้มลดลง นอกจากนี้ การโฆษณาบนโซเชียลมีเดีย ยังทำให้ผู้บริโภคมีปฏิสัมพันธ์กับเจ้าของสินค้าและแบรนด์ต่างๆ ได้ดี โดยได้รับการจัดอันดับว่า เป็นรูปแบบการโฆษณาที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดในอันดับ 3 และเป็นรูปแบบการโฆษณาที่ได้รับความนิยมจากผู้บริโภคชาวมิลเลนเนียลมากที่สุด แชนหน้าโฆษณาโทรทัศน์รูปแบบดั้งเดิม... 61% ของผู้บริโภคได้รับอิทธิพลจากโซเชียลมีเดียในการจับจ่ายใช้สอย ไม่ว่าจะเป็นแรงบันดาลใจหรือการบริโภคตาม “รีวิว” เชิงบวก แต่ในทางตรงกันข้าม ผู้บริโภคน้อยกว่า 20% บอกว่า พวกเขาไม่สนใจที่จะซื้อสินค้าตามศิลปิน-ดาราที่มีชื่อเสียงหรืออินฟลูเอนเซอร์” “จากพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป ธุรกิจไทยจะต้องศึกษากลุ่มเป้าหมายของตัวเองว่า มีกลุ่มลูกค้าอยู่ในช่วงวัยใดและมีพฤติกรรมในการใช้เทคโนโลยีแบบไหน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และออกแบบการสร้างประสบการณ์ลูกค้ารายบุคคล รวมไปถึงการออกแบบโปรโมชั่นและกิจกรรมส่งเสริมการขายอื่น ๆ ที่ต้องตอบโจทย์ความต้องการของลูกค้า” (Positioning 2562)

สื่อโซเซียลมีเดียเว็บไซต์เพื่อการศึกษารายวิชาการสื่อสาร ได้เขียนบล็อกไว้ว่า พจนานุกรมภาษาอังกฤษ (Oxford English Dictionary) ให้ความหมายว่า “การให้การนำการ แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้อื่น ๆ จากความหมายที่มีผู้ให้ไว้แตกต่างกัน ซึ่งบางคนให้ความหมาย ครอบคลุมไปถึงพฤติกรรมที่ไม่ใช้ภาษาพูดและภาษาเขียนด้วย บางคนถือว่าการสื่อสารคือการ แสดงออกทุกอย่าง ที่ผู้อื่นเข้าใจได้ ไม่ว่าจะการแสดงนั้นจะมีเจตนาให้ผู้อื่นเข้าใจหรือไม่ก็ตาม จึงอาจ สรุปได้ว่า การสื่อสาร คือการที่มนุษย์ถ่ายทอดความรู้ ความคิด หรือประสบการณ์ของตน ไปยังบุคคล อื่น และการรับความรู้ความคิดจากบุคคลอื่น มาปรับพฤติกรรมของตนเอง โดยกระบวนการของการ สื่อสาร ซึ่งการถ่ายทอดและการรับความรู้ความคิด” (พุทธวัฒน์ 2562)

Jan ได้เขียนบทความเผยแพร่ในเว็บไซต์ Brandbuffel โดยมีเนื้อความเกี่ยวกับการ บริโภคสื่อภายใต้หัวข้อ “เปิดพฤติกรรมคนไทย 5 GENs เสพสื่อเก่า-ออนไลน์ เปลี่ยนไปอย่างไรในปี 2562 โดยมีใจความสำคัญดังนี้ “การพัฒนาเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล ทำให้เกิด “แพลตฟอร์ม” ใหม่ๆ เข้ามาเป็นตัวเลือกเสพคอนเทนต์ในแต่ละ “เจนเนอเรชัน” ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลง Ecosystem อุตสาหกรรมสื่ออย่างรวดเร็ว ท่ามกลางการแข่งขันของสื่อดั้งเดิมและ ออนไลน์ วันนี้ “ข้อมูล” พฤติกรรมเสพสื่อของผู้บริโภคไทยเปลี่ยนไปอย่างไร จึงมีความสำคัญกับการ ไปต่อและอยู่รอดของอุตสาหกรรมสื่อ การสำรวจครั้งนี้อยู่ในช่วงเดือนมีนาคม 2562 ใช้กลุ่มตัวอย่าง ขนาดใหญ่จำนวน 10,000 คนทั่วประเทศ แบ่งผู้บริโภคออกเป็น 5 เจเนอเรชัน คือ 1.เจน จี. ไอ. อายุมากกว่า 75 ปี 2. เบบี้บูมเมอร์ อายุ 57-75 ปี 3.เจน เอ็กซ์ อายุ 42-56 ปี 4.เจน วาย อายุ 23-41 ปี และ 5.เจน แซต อายุต่ำกว่า 23 ปี โดยพบ 10 การเปลี่ยนแปลงสำคัญของผู้บริโภคทั้ง 5 เจเนอเรชัน ...สำหรับคนรุ่นใหม่นิยมติดตามข้อมูลข่าวสารจากการแชร์ของเพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์ มากที่สุด รองลงมา คือ ติดตามจากบัญชีผู้ใช้ของนักข่าวบนทวิตเตอร์ เฟซบุ๊ก หรืออินสตาแกรม โดย เจนวาย และ เจนแซต เสพคอนเทนต์ทีวี ผ่านสัญญาณอินเทอร์เน็ตมากกว่าแพลตฟอร์มอื่นๆ ไม่ ว่าจะเป็น ทีวีดิจิทัลภาคดิน หรือเคเบิล/ทีวีดาวเทียมกลุ่มนี้นิยมฟังเพลงออนไลน์ หรือ มิวสิคสตรีมมิ่ง รวมทั้งรับชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ ในสัดส่วนที่สูงมาก” “ผู้บริโภคทุกวัยไม่มี Loyalty กับทุก สื่อ” (BrandBuffet 2562)

James Ho Associate General Manager (PostToday 2552) ของต้าอ้ายทีวี มุลนิธิจีจี กล่าวรายงานว่า “ทีวีวิทยุต้าอ้ายมีเป้าหมายเพื่อเผยแพร่ศาสนาพุทธไปทั่วโลก ดำเนินการ โดยไม่มีโฆษณา ไม่ทำกำไร แต่มีรายได้จากการบริจาคและการขายขยะแยกแล้วเอามาหมุนเวียนผลิต ใหม่ เพราะถ้ารับโฆษณาจะตกอยู่ในอำนาจบริษัทที่จะกำหนดทิศทางกาณ์ดำเนินรายการให้ผิดไปจาก เป้าหมายได้ “

ผู้วิจัยพบว่าการสื่อสารเป็นส่วนสำคัญในงานนาฏศิลป์ เนื่องด้วยมีการสื่อสารทั้ง 2 ฝ่าย คือฝ่ายแสดง และฝ่ายผู้ชม การสื่อสารที่ได้ประสิทธิภาพก็ย่อมหมายถึงการแสดงที่เข้าถึงผู้ชมทั้งเนื้อหา ความสวยงาม ส่วนผู้รับนั้นก็ย่อมหมายถึงผู้ชมที่เข้าใจในเนื้อหาที่สื่อสารและอิมเมจไปกับการแสดง

### 2.2.3 ทฤษฎีงานศิลปะสื่อประสมในนาฏกรรมและองค์ประกอบศิลป์ด้านการแสดง

**กฤษฎา วริศราภุริชา** “*Projected scenery* เป็นรูปแบบฉากที่ต้องใช้เครื่องฉาย และจอภาพขนาดต่าง ๆ เป็นพื้นรับแสงสีจากอุปกรณ์แสงชนิดต่าง ๆ สำหรับการแสดงที่มีหลาย ๆ ฉาก เครื่องฉายภาพด้านหลัง (rear projection) จะฉายภาพที่ได้รับการกำหนดหรือออกแบบฉากนี้เป็นแสง มิใช่ภาพวาดลงสี จึงมีคุณภาพและประสิทธิภาพในการสื่อสารได้สูงและค่อนข้างตรงและรุนแรง ซึ่งแนวโน้มที่จะครอบครองหรือเป็นจุดเด่น หรือเป็นส่วนสำคัญของการแสดง เป็นภาพที่มีความสำคัญที่เป็นส่วนของการแสดงมากกว่าส่วนของฉาก *projected scenery* เป็นรูปแบบฉากที่ต้องใช้งานอย่างเฉพาะเจาะจงและมีความหมาย มีความถูกต้องแม่นยำตามลำดับการแสดงในฐานะที่เป็นส่วนสำคัญของการแสดงและการเสนอเรื่องราว เหมาะที่จะใช้กับการแสดงที่ไม่เน้นความสมจริง หรือการแสดงแบบนามธรรมที่เป็นแอบสแตรกต์ที่ซึ่งฉากมีความหมายเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง มิใช่เป็นเพียงส่วนของแบ็กกราวนด์อยู่เบื้องหลัง” น. 136. “ผู้ออกแบบฉากสามารถแสดงความสามารถและประสบการณ์ความถนัดในสไตล์ของตนเองออกมาโดยการบิดเบือนรูปทรง สี สัน หรือลวดลายที่ซ้ำ ๆ หลาย ๆ หน ภายในฉาก ในเสื้อผ้า และเครื่องแต่งหน้าตัวละคร มีการใช้ลายเส้น โดด ๆ หรือเป็นเส้นโค้งตามอารมณ์และการเคลื่อนไหวของตัวละคร อารมณ์ที่ได้รับ คือ อารมณ์สว่างไสว อารมณ์สุขใจ หรือขวนฝืน ฯลฯ เช่น ในละครเวทีเรื่อง *The Blue Bird* หรือ *Chantecler* เป็นต้น เรานิยมใช้สไตล์นี้กับฉากละครเด็กที่เป็นลักษณะเหมือนภาพการ์ตูนที่สีสันสวยงาม หรือฉากสำหรับการแสดง *opera, ballet* และละครแบบแฟนตาซี เป็นต้น” (กฤษฎา วริศราภุริชา 2551)

**กฤษฎา วริศราภุริชา** “สไตล์และและฟอร์มของการแสดงก็มีส่วนกำหนดขนาดของโรงละครด้วย ถ้าการแสดงนั้นมีตัวละครน้อยและฉากน้อย และไม่มีการเคลื่อนไหวมากนัก สำหรับฉากก็ไม่จำเป็นต้องใช้โรงละครขนาดใหญ่ เช่น โรงละครแห่งชาติ เป็นต้น แต่ถ้าละครแบบสไตลิสต์ที่มีสีสันและฉากยิ่งใหญ่ย่อมเหมาะสมเป็นที่สุด เพราะมีอุปกรณ์ช่วยให้เกิดบรรยากาศได้มากกว่า” น. 47. “*Suggestive Realism* หรือ *Simplified Realism* หรือ *Fragmentary Realism* ได้แก่ สไตล์ของฉากที่ตัดรายละเอียดโครงสร้างที่ไม่จำเป็นออกทั้งหมด แม้แต่กำแพง และฝ้าที่ตัดออกให้เหลือแต่ส่วนที่สามารถแทนส่วนอื่น ๆ ได้ทั้งหมดเท่านั้น เช่น ต้นไม้ต้นหนึ่งสื่อความหมายถึงต้นไม้หมด โครงสร้างบางส่วนอาจจะละเอาไว้ เช่น หลังคา หรือส่วนยอดของกำแพง” น. 52-53. “*Comstructivism* คือสไตล์ของฉากที่เน้นโครงสร้างเป็นหลัก โครงสร้างนั้นจะมีความหมายโดยตรง

ต่อการแสดง แต่ไม่เจาะจงลงไปว่าเป็นสถานที่แห่งใดแน่นอน โครงสร้างบางส่วนถูกละไว้ให้ผู้ชมใช้จินตนาการ จุดหมายที่สำคัญคือการตัดทอนส่วนต่าง ๆ เพื่อให้การเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นไปได้ง่ายขึ้น การสร้างทำได้รวดเร็ว และประหยัดค่าใช้จ่าย” “Styization หรือ Stylized scenery คือสไตล์การสร้างฉากหรือสไตล์การออกแบบฉากโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเลียนแบบความเป็นจริงตามธรรมชาติ โดยอาจจะใช้วิธีคงสภาพเดิมไว้แล้วให้สีสัมผัสที่เกินความจริง หรือโดยการขยายแบบโครงสร้างเปลี่ยนสีสัมผัส และลวดลายให้เกินเลยความเป็นจริงไป มีการใช้ลายเส้นโดดเด่น ๆ หรือเป็นเส้นโครงสร้างตามอารมณ์และการเคลื่อนไหวของตัวละคร ตัวอย่างได้แก่ ฉากการ์ตูน หรือ Opera” (กฤษรา วริศราภุริชา 2532)

กฤษรา วริศราภุริชา (2548) “ในการออกแบบแสงเราต้องคำนึงถึงความจริงในทางธรรมชาติด้วย เพราะแสงต้องแสดงเวลาสถานที่ และบรรยากาศของเหตุการณ์และเวลาในขณะนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทิศทางการขึ้นลงของแสงอาทิตย์ เราสามารถบ่งบอกทิศทางที่มาของแสงที่เป็นบรรยากาศที่อยู่ภายหลัง...แม้ตัวละครจะมีได้บอกรายละเอียดใด ๆ การออกแบบแสงก็ยังคงเริ่มต้นด้วยการค้นหาข้อมูลจากความจริงเป็นพื้นฐาน อย่างไรก็ตาม สีแสงอาจจะแปลกไปจากธรรมชาติ ผู้ออกแบบสามารถสร้างบรรยากาศในลักษณะอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากความจริงก็ย่อมทำได้โดยไม่ขัดเขิน แม้จะไม่มีรากฐานจากความเป็นจริงเลยก็ตาม...” น. 12. “หน้าที่ของแสงกับการแสดงบนเวทีตามที่กล่าวมาเบื้องต้น เป็นหน้าที่ที่มีความสัมพันธ์กันหมดไม่สามารถแยกออกจากกันได้โดยเด็ดขาด และต่างอาศัยความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันประกอบกับงานออกแบบที่มีพลัง ไม่อยู่หนึ่งกับที่ เป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้ชมสามารถติดตามเนื้อเรื่อง แก่นเรื่อง สไตล์การแสดง ความหมายและจุดหมายของบทละครอย่างเข้าใจ ลึกซึ้งกินใจ หรือเบิกบานใจ ชื่นแยะแลให้เห็นโครงสร้างทางจิตวิทยาและธรรมชาติของบทละคร เสริมแต่งบรรยากาศและสภาวะแวดล้อมของตัวละครอย่างมีเหตุผลน่าเชื่อถือ นำติดตามตั้งแต่ต้นจนจบการแสดง ถ้าปราศจากแสงสว่างการออกแบบฉาก เสื้อผ้า หรือเครื่องแต่งหน้าและเครื่องประกอบฉาก จะไม่ปรากฏให้เห็นและหากไม่มีการออกแบบแสง การจัดแสงให้แก่เวทีก็จะมีการวางแผน และกลายเป็นการให้แสงสว่างแบบธรรมดาเพื่อการแลเห็นเท่านั้น” น. 16. “การจัดแสงสำหรับเวทีมีจุดมุ่งหมายที่เด่นชัด แตกต่างจากการจัดแสงประเภทอื่น ๆ ตรงที่ตัวละครเป็นส่วนสำคัญที่สุดบนเวทีจะเคลื่อนที่ไปตลอดระยะเวลาการแสดง ผู้ออกแบบแสงจะต้องจัดแสงให้แก่บริเวณต่าง ๆ ที่นักแสดงเคลื่อนที่ไปโดยใช้หน้าที่ของแสงเป็นแนวทางการจัดแสงที่สำคัญที่สุดคือการทำให้ผู้ชมแลเห็นตัวละครในลักษณะอาการต่าง ๆ ตามเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง เพื่อให้ทราบเรื่องราวต่าง ๆ ได้ อย่างถูกต้องแม่นยำตามที่ผู้กำกับการแสดงต้องการให้ผู้ชมแลเห็น โดยมุ่งเน้นไปที่หน้าของนักแสดงเป็นหลัก แสงช่วยเรียงลำดับเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบการแสดง โดยนำสายตาผู้ชม” (กฤษรา วริศราภุริชา 2548)

**กฤษรา วริศราภุริชา** “การละครสำหรับเด็ก จักเป็นการแสดงในลักษณะที่ไม่มีขีดจำกัด อาจจะเป็นเพราะอาชีพ หรือแบบละครชุมชน หรือแบบละครให้การศึกษา สิ่งที่น่าสนใจเป็นพิเศษที่ทำให้แตกต่างไปจากละครชนิดอื่น ๆ คือ เป้าหมายผู้ชม การละครในอดีตคาดหวังที่จะได้รับความนิยมนจากผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่เป็นหลัก ยกเว้นในศตวรรษที่ 20 ตั้งแต่หลังสงครามโลกเป็นต้นมา โปรแกรมการแสดงได้รับการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับบรรณนิยมนของเด็กด้วยและมีการพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น หลักการแสดงสำหรับเด็กมี 2 แบบ คือ แบบที่เด็กแสดงให้เด็กชม และแบบที่ผู้ใหญ่แสดงให้เด็กชม กลุ่มเป้าหมายเป็นแบบเดียวกัน แต่แบบที่เด็กแสดงให้เด็กชมให้ประสบการณ์ด้านการแสดงแก่เด็กผู้แสดงเป็นตัวละครต่าง ๆ เรื่องที่นำมาแสดงส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวจากนิทานจากเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์และเนื้อหาอยู่ที่บทเรียน เน้นเรื่องจินตนาการและความบันเทิงเป็นสำคัญ” (กฤษรา วริศราภุริชา 2551)

#### 2.2.4 ทฤษฎีงานศิลปะร่วมสมัย Contemporary Art

**อุแก้ว สาณะเสน** ได้เขียนบทความลงในบล็อกทางโซเชียลมีเดีย ในรายวิชา Contemporary Art รหัสวิชา 41002005 Contemporary Art แปลว่า “ศิลปะร่วมสมัย ความหมายกว้างขวางและยังเป็นที่ถกเถียง แต่ว่าโดยรวมๆ หมายถึงศิลปะหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นั่นก็คือประมาณ หลังปี 1950 (ศตวรรษที่ 20) จนถึงปัจจุบัน ช่วงเวลานี้ มีศิลปะหลายรูปแบบและหลากหลายสไตล์ การแบ่งของนักประวัติศาสตร์ศิลปะ บางทีก็ยังไม่ลงตัว สไตล์งานศิลปะ ในยุคร่วมสมัย มีตั้งแต่ โมเดิร์นอาร์ต (modern art) แอปสแตรก อาร์ต (abstract art) แอปสแตรก เอกซ์เพรสชันนิส (abstract expressionism) ป๊อป อาร์ต (pop art) โพลโมเดิร์น (post modern) มินิมอลลิสต์ (minimalist) คอนเซ็ปชวล อาร์ต (conceptual art) เพอร์ฟอมแมนส์ (performance) อินสตอลเลชัน (installation) มีเดีย อาร์ต (media art) มัลติมีเดีย (multimedia) และยังมีที่ย่อย ๆ อีกหลากหลายแขนง แต่ความหมายโดยรวมคือ ศิลปะ ที่มากับวิถีชีวิตในสังคมยุคใหม่ ที่ไม่มีจุดศูนย์กลางผสมผสานกับเทคโนโลยี ที่มาของงานศิลปะประเภทนี้ ก็มักจะมาจากทางสังคมตะวันตก ส่วนเมืองไทยก็นำเอารูปแบบมาประยุกต์ในแบบฉบับเฉพาะตน เพราะสภาพสังคมไม่เหมือนกัน โดยนำเอารูปแบบมาใช้เพื่อให้ดูน่าตื่นตื้นสวยงามแลดูสมัยใหม่ ดังนั้น เรื่องรูปแบบงานศิลปะไม่ยากเกินทำได้ แต่ก็มีศิลปินที่นำเอารูปแบบของเค้ามาผสมกับของเรา เรียกประมาณว่า ไทยประยุกต์ บางทีก็เอารูปแบบไทยมา แต่ใช้เทคนิคสมัยใหม่ โดยงานศิลปะร่วมสมัยของเราก็ออมสะท้อนความเป็นตัวตนของเราในสังคมโลก” (RienDee 2555)

**สไตล ปันธุมโกมล** “ละครคือศิลปะร่วม (Composite Art ที่รวมศิลปะหลายแขนงไว้ด้วยกัน ความสำเร็จของละครขึ้นอยู่กับความกลมกลืนของศิลปะทุกแขนงและความร่วมมือร่วมใจ

ของผู้ร่วมงานทุกฝ่าย การที่มีผู้กล่าวว่าเราสามารถตัดทุกอย่างออกได้ในการจัดการแสดงละคร ยกเว้นแต่ผู้แสดงกับผู้ชมนั้น มิได้หมายความว่า ผู้ร่วมงานฝ่ายอื่น ๆ จะไร้ความหมาย” (สตีเฟน พันธุ์ โกลม 2538)

### 2.2.5 ทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์และการละคร

**กัจจกร หลุยยะพงศ์** ได้ทำการศึกษาในระดับดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เรื่องคู่มือด้วยแว่นทฤษฎี: แนวคิดเบื้องต้นของการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ได้เผยแพร่งานวิจัยในวารสารวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ปีที่ 6 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2554 มีใจความสำคัญดังนี้ “กลุ่มทฤษฎีตัวบทเป็นทฤษฎีที่ถือกำเนิดขึ้นในยุคแรกภาพยนตร์ นับตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 ทฤษฎีในกลุ่มนี้ให้ความสนใจในการวิเคราะห์ “ตัวบท” หรือการวิเคราะห์ ตัวภาพยนตร์ รากฐานสำคัญของทฤษฎีกลุ่มนี้คือ แนวความคิด “ศิลปะ” โดยมองว่าภาพยนตร์คือ “ศิลปะ” แขนงหนึ่งไม่ต่างจากศิลปะที่ผ่านมามีในอดีตทั้ง 6 แขนง คือ เต้นรำ สถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม ดนตรี และวรรณกรรม แต่กว่าที่จะก้าวมาเป็นศิลปะได้นั้น ภาพยนตร์ก็ต้องพิสูจน์ด้วยการยกระดับตนเองให้ไม่เพียงแต่การถ่ายภาพการแสดงละครเวที แต่ต้องพัฒนาเทคนิคในการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียง เพื่อให้กลายเป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ การวิเคราะห์ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ในระยะแรกจะมุ่งให้ความสนใจต่อ “รูปแบบ” (form) หรือโครงสร้างภายในและการเรียงตัวของโครงสร้างดังกล่าวในภาพยนตร์หรือที่เรียกว่า Formalism เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวทางศิลปะอีกแบบหนึ่ง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือมักจะสนใจรูปแบบการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์โดยไม่ได้สนใจบริบท” ... “ผู้ชมเองก็จะรับรู้เรื่องราวของภาพยนตร์ด้วยจิตใจ สิ่งที่เห็นในภาพยนตร์จึงมีใช้ของจริงแต่เป็นภาพในจิตใจของมนุษย์ที่คิดว่าจริง ด้วยมิติจิตวิทยาของผู้ชมดังกล่าวผู้สร้างจึงได้พัฒนาเทคนิคหรือภาษาหนึ่ง เพื่อที่จะควบคุมและหรือการโน้มน้าวจิตใจของผู้ชมให้รู้สึกได้ว่า ภาพที่เห็นบนจอมีลักษณะที่สมจริง เช่น การกำหนดการมองของผู้ชมให้มองเฉพาะจอขาว และกำหนดระยะภาพในขนาดใกล้-ไกล เพื่อให้ผู้ชมติดตามในเนื้อหาที่ผู้ผลิตมุ่งเน้นมากกว่าการปล่อยให้ผู้ชมได้ชมเองตามธรรมชาติเช่นละครเวที Rudolf Arnheim นักจิตวิทยาชาวเยอรมันในช่วงทศวรรษที่ 1930 ในหนังสือ Film as Art ได้ยกตัวอย่างให้เห็นเพิ่มเติมว่า ภาพของภาพขณะเห็นในกล้องจะต่างไปจากการเห็นด้วยตาตนเอง เพราะจะมีขนาดภาพและมุมมองที่ผู้สร้างกำหนดขึ้น” (กัจจกร หลุยยะพงศ์ 2554)

**ฐณยศ โล่ห์พัฒนานนท์ วรลักษณ์ กล้าสุคนธ์ และศักดิ์ สิทธิ ทวีกุล** (2018) ได้มีการตีพิมพ์บทความวิชาการในวารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน ประจำปี พ.ศ. 2561 ใจความในบทความย่อว่า “แม้ภาพยนตร์เป็นผลิตภัณฑ์แห่งความบันเทิง ทฤษฎีว่าด้วยความบันเทิงไม่เป็นที่ถกเถียงในศาสตร์ด้านภาพยนตร์มากนัก ความเข้าใจ ภาพยนตร์บันเทิงในช่วงที่ผ่านมาจึงอิงรูปแบบการผลิตมากกว่าอื่นใด เช่น ใช้นักแสดงระดับดารา มีเงินลงทุน

ขนาดใหญ่ มีความชัดเจนในแง่ตระกูล ภาพยนตร์ ฯลฯ ลักษณะความเข้าใจเช่นนี้นำไปสู่คำอธิบายแก่นสารในมิติ ทางธุรกิจ หากตีความตามหลักอักษรศาสตร์ ภาพยนตร์บันเทิงคือภาพ เคลื่อนไหวที่มุ่งสนองต่อความต้องการบันเทิงเรีงรมย์ของผู้ชม ทว่า ความบันเทิงในบริบทนี้ก็กลับไม่ใช่ความสนุกสนานทั่วไปแต่มีความลึกซึ้งใน ทางจิตวิทยา เพราะเป็นภาวะความพึงพอใจอย่างหนึ่งหลังจากได้รับการ ประยุกต์ทางอารมณ์ให้รู้สึกโกรธ ตื่นเต้น ประทับใจ เศร้า หรืออื่น ๆ ตามแต่ จะชักนำโดยเนื้อหาเรื่องราว ความพึงพอใจนี้เกิดขึ้นในขั้นตอนซึ่งรู้จักกันใน ภาษาอังกฤษว่า “meta-emotion” ดังนั้นภาพยนตร์บันเทิงจึงเป็นงานที่มุ่ง สอนงตอบต่อความคาดหวังทางอารมณ์ของผู้ชม เมื่อผู้ชมมีอารมณ์คล้อย ตามแล้ว จะปล่อยตนเข้าสู่เนื้อหาเรื่องราวที่กำลังรับชมจนกลายเป็นอรรถรส ทางจินตนาการ และนี่คือเหตุผลว่าทำไมภาพยนตร์ได้รับการกล่าวขานว่า เป็นงานมายา” (โลห์พัฒนา นนท์, และศักดิ์ et al. 2561)

#### 2.2.6 ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ในสื่อภาพยนตร์

**ภัทรนันท์ ไททยะสิน** ได้ตีพิมพ์บทความทางวิชาการ เรื่อง “ภาพ” รากฐานการสร้างสรรค์ สื่อสาร เล่าเรื่องในงานภาพยนตร์ เผยแพร่ในวารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารเพื่อสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 (8) กรกฎาคม - ธันวาคม 2559 “ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน ส่งผลให้กระบวนการผลิตของงานภาพยนตร์พัฒนาอย่างไม่สิ้นสุด สร้างความตื่นตาตื่นใจด้วยเทคนิคพิเศษต่างๆ จนในบางครั้งผู้ผลิตหลงลืมหัวใจสำคัญของงานภาพยนตร์ ส่งผลให้ผลงานภาพยนตร์นั้นขาดสุนทรียภาพและศิลปะในงานภาพยนตร์ อันเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างสรรค์สื่อสาร และเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นของเรื่อง... “ภาพ” คือ สิ่งที่ปรากฏขึ้นบนจอสีเหลี่ยมขนาดใหญ่ในโรงภาพยนตร์ เป็นสิ่งที่ถูกจัดวาง เลือกสรร เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการดำเนินเรื่อง เล่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งเรียกอย่างเป็นทางการว่า “การจัดองค์ประกอบของภาพ” การให้ความสำคัญเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบของภาพนั้น เกี่ยวข้องกับการสื่อสารความหมาย ใช้สัญลักษณ์ในงานภาพยนตร์ด้วยรูปแบบของงานศิลปะ ครอบคลุมตั้งแต่งานฉาก (Setting) อุปกรณ์ประกอบฉาก (Property) เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย (Costume) การแสดง (Acting) ตลอดจนการจัดแสง (Lighting) Mise-en-scene (มีส-อง-แซง) เป็นคำ ที่มาจากภาษาฝรั่งเศส ซึ่งหมายถึง การจัดองค์ประกอบของภาพงานภาพยนตร์ จึงทำให้แนวคิดการจัดองค์ประกอบของภาพในงานภาพยนตร์ นำมาจากแนวคิดของละครเวที เพียงแต่เปลี่ยนรูปแบบของสื่อ จากการแสดงแบบสดบนเวที (ภาพสามมิติ) เป็นการบันทึกภาพการถ่ายทำผ่านกระบวนการตัดต่อแล้วนำมาฉายบนจอภาพขนาดใหญ่ (ภาพสองมิติ) ภาพยนตร์เป็นสื่อสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเป็น ศิลปะผสม (Mixed Art) หรือเป็นศิลปะในสาขาของโสตทัศนศิลป์ (Audio Visual Arts) ที่รับสัมผัสด้วยการฟังและการมองเห็นไปพร้อมกัน” (ภัทรนันท์ ไททยะสิน 2559)

## 2.2.7 ทฤษฎี Black SWAN 2020

**ทฤษฎี Black SWAN management** หรือทฤษฎี “หงส์ดำ” ถือเป็นทฤษฎีที่เกิดขึ้นมานาน และเป็นทฤษฎีที่อยู่ในวงการการเงินและเศรษฐกิจเสียส่วนใหญ่ เป็นปรากฏการณ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นง่าย ๆ แต่ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด 19 ซึ่งถือเป็นปรากฏการณ์แปลกและสร้างความวิตกกังวลให้แก่สังคมโลกที่ส่งผลกระทบต่อทั่วโลก ทฤษฎี Black SWAN จึงได้กลับมามีบทบาทอีกครั้ง เสมือนกับสถานการณ์วิกฤตต้มยำกุ้งเมื่อ พ.ศ. 2540 โดยทฤษฎีนี้ได้กลับมามีบทบาทในหลายวงการมากกว่าวงการการเงินดังที่กล่าวข้างต้น โดยมีบทความต่าง ๆ ที่กล่าวถึง ทฤษฎี Black SWAN โดยเฉพาะประเทศจีน ที่ได้นำ ทฤษฎี Black SWAN management มาพัฒนาเศรษฐกิจในช่วงวิกฤตการแพร่ระบาดโควิด 19 ในปี 2020 โดยผู้วิจัยได้นำบทความที่มีความสำคัญต่อการนำมาพัฒนางานวิจัยดังต่อไปนี้

**จักรกฤษณ์ สิริริน:** ทฤษฎี “หงส์ดำ” จาก Black Swan ถึง Black Swan ทฤษฎี “แรดสีเทา” Nassim Nicholas Taleb ได้ยกเอา “หงส์” เป็นอุปมาอุปไมย “เหตุการณ์ที่ไม่มีใครคาดคิด” เฉกเช่นการค้นพบ “หงส์ดำ” ทั้งนี้เนื่องเพราะก่อนหน้านี้โลกจะรู้จักกับ “หงส์ดำ” นั้น เราทุกคนต่างพากันเข้าใจว่า “หงส์ทุกตัว” ในจักรวาลนั้นคือ “หงส์ขาว” เพียงเพราะไม่มีใครเคยเห็น “หงส์ดำ” มาก่อน” (จักรกฤษณ์ สิริริน 2563)

**ชินสัค สุวรรณอัจฉริย (Salika 2563)** ได้เผยแพร่บทความเชิงวิเคราะห์ ในเว็บไซต์ SALIKA knowledgw sharing space “ในช่วงเวลานี้จะเป็นช่วงขาลงอย่างมากของธุรกิจที่อยู่ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว, อุตสาหกรรมการบริการ, อุตสาหกรรมบันเทิง และ อุตสาหกรรมการศึกษา (ออฟไลน์) ส่วนระยะเวลาที่น่าจะเป็นของช่วงขาลงนี้คือหนึ่งในสาม เพราะจะไม่มีฤดูท่องเที่ยวในประเทศแถบยุโรป และแอฟริกาเหนืออย่างแน่นอน เนื่องจากธุรกิจเหล่านี้มีต้นทุนคงที่ที่สำคัญต่อการดำเนินธุรกิจ เราสามารถคาดการณ์การล้มละลายของผู้เล่นรายย่อย การสูญเสียความน่าเชื่อถือของเครือข่ายการท่องเที่ยวขนาดใหญ่ รวมถึงเซนโรงแรมตากอากาศ เช่น พนักงานส่วนใหญ่ในอุตสาหกรรมเหล่านี้จะตกงาน หลายประเทศที่การท่องเที่ยวมีนัยสำคัญต่อจีดีพี จะอยู่ในภาวะล้มละลายในขณะเดียวกัน ก็ไม่มีความชัดเจนว่าอุตสาหกรรมขนส่ง อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การจัดเลี้ยงสาธารณะ จะสามารถฟื้นตัวได้หลังจากวิกฤต นอกจากนี้ หนึ่งในปัญหาสำคัญที่ยังคงขาดคือ เหตุผลเชิงวัตถุประสงค์ของแบบจำลองทางระบาดวิทยาที่น่าเชื่อถืออย่างแท้จริง ซึ่งจะช่วยให้รัฐบาลทำนายการพัฒนาของการระบาดใหญ่ด้วยความมั่นใจมากขึ้น รวมถึงผลที่มีในทางเศรษฐกิจด้วย”



**พรรณพร คงยิ่งยง** (กรุงเทพฯธุรกิจ 2563) ที่ปรึกษาประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด(มหาชน) คอลัมนิสต์ประจำ ใต้ให้ข้อมูลไว้ในเว็บไซต์กรุงเทพฯธุรกิจ เมื่อวันที่ 3 มิถุนายน 2563 "Black SWAN ถูกนำมาเปรียบเทียบกับเหตุการณ์ที่ผิดปกติอย่างมาก มีผลกระทบแบบคาดไม่ถึง ผลกระทบจาก COVID-19 รุนแรงมากและมีผลกับวิถีชีวิตของมนุษย์แบบที่ไม่เคยพบมาก่อน จึงถือว่าเหตุการณ์นี้เป็น outlier ผิดปกติ และเกือบเหมือนมหันตภัย เหมือนลูกระเบิดลูกใหญ่ ที่คร่าชีวิตผู้คนจำนวนมาก และสร้างความเสียหายทางเศรษฐกิจไปทั่วโลก. ผู้มีประสบการณ์หลายท่านกล่าวว่าภัยจาก COVID-19 รุนแรงมากกว่าวิกฤติครั้งไหน ๆ ในอดีตที่ผ่านมา เพราะมีความไม่แน่นอนมากมาย จนเกิดเป็นวิถีชีวิตแบบใหม่ New Normal คำถามสำคัญที่เราต้องถามตัวเองว่า วางแผนชีวิตรับวิกฤติในวันข้างหน้าไว้ขนาดไหน ผู้บริหารองค์กรต้องถามตัวเองว่า องค์กรของเรามีความสามารถในการวางแผนรองรับความเสี่ยงแบบรุนแรงที่กำลังจะเกิดขึ้นขนาดไหน เราคาดการณ์สถานการณ์ความเสี่ยงในแต่ละรูปแบบอย่างไร เช่น สถานการณ์ที่ระบบเศรษฐกิจจะเป็น V Shape กลับมาเหมือนเดิมได้เร็ว หรือกรณีถ้าวิกฤติลากยาวไปถึงไตรมาส 3 หรือกรณีแย่ที่สุด เกิดการระบาดระลอก 2 ตามมาซึ่งน่าจะรุนแรงขึ้น ผู้บริหารมีกลยุทธ์แผนงานอย่างไรและวางแผนปฏิบัติการแบบไหนในแต่ละสถานการณ์ ผู้บริหารต้องสร้างวัฒนธรรมการทำงาน ที่ให้อำนาจในการตัดสินใจ มีอุปกรณ์ เครื่องมือเทคโนโลยีมาลดขั้นตอนการทำงาน มีระบบควบคุมให้เกิดความมั่นใจ และไว้วางใจในการมอบหมายงาน COVID-19 ทำให้เราสามารถเปลี่ยนวิธีการทำงานให้ยืดหยุ่นได้ อย่างง่ายดาย และมีการปรับตัวเรียนรู้เรื่อง Digital ได้รวดเร็วขึ้นอย่างไม่น่าเชื่อ การระบาดของ COVID-19 เพิ่งเริ่มมา 4-5 เดือน หนทางต่อสู้อย่างอีกยาวไกล พนักงานต้องเตรียมตัวเตรียมใจ ที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเอง สร้างมูลค่าเพิ่ม เสริมทักษะและพร้อมจะร่วมมือร่วมใจฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ ไปพร้อมกับองค์กร"

**FM 96.5 Thinking RADION** รายการ เจาะตลาดแดนมังกร โดย ดร. สมภพ มานะรังสรรค์ กับ สมยศ แซ่มซ้อย 11 ตุลาคม 2563 เวลา 14.30-16.00น. ได้เล่าถึงการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจโลกจากสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด 19 ซึ่งมีประเด็นสำคัญที่เป็นการสนับสนุนการสร้างงานวิจัยท่ามกลางสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป "โควิด 19 ที่เกิดขึ้นในเมืองจีน เรียกว่า "ห่านดำ" คือ ปัญหาความเสี่ยงที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนเลย และถ้าเกิดขึ้นมาจะสร้างความเสียหายมหาศาล เลยเกิดวิชาทางด้าน MBA ในประเทศจีน เรียกว่าวิชา Black SWAN management คือการบริหารจัดการกับห่านดำ ไม่ให้เป็น "ห่านพิฆาต" ปัญหาของจีนคือเกิดห่านดำเมื่อช่วงปีใหม่ของจีน แต่จีนก็จัดการ "ห่านดำ" ให้อยู่ในอู่ซัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการใช้เทคโนโลยีมาจัดการระบบให้วิกฤติให้ปลอดภัย มีการใช้ Telemedicine มาช่วยการแก้ปัญหาการรักษาที่ไม่สามารถพบตัวหมอได้ รวมถึงมีการใช้ Ai information มาช่วยให้เกิดประสิทธิภาพ โดยสามารถจัดการ "ห่านดำ" ให้กลายเป็น "ห่านทองคำ" ได้ ซึ่งหมายถึง การพลิกวิกฤติให้กลายเป็นการฉวยโอกาสให้เกิดประโยชน์ เช่น เอิริค

หยวน (หยวนเจิ้ง) ชาวจีน ผู้จบจากด้านเทคโนโลยีจากจีน ไปศึกษาต่อที่อเมริกา เป็นผู้ให้กำเนิด ZOOM application โดยร่วมมือกับ สิกาซิง ซึ่งเป็นผู้สนับสนุนและผู้ถือหุ้นใน ZOOM ซึ่งก่อนหน้าวิกฤติโควิด19 ความนิยมของ ZOOM มีเพียงไม่กี่ล้านของผู้ใช้ แต่หลังเกิดวิกฤติการณ์ดังกล่าวทำให้ ZOOM มีผู้ใช้กว่า 300 ล้านคนต่อวันในปัจจุบัน” (FM 96.5 Thinking RADION 2563)

Nassim Nicholas Taleb (กระทรวงดิจิทัล 2020) บอกว่า “สิ่งที่จะเข้าข่าย ทฤษฎี Black Swan หมายถึง 1. เหตุการณ์ที่ไม่คาดฝัน 2. เหตุการณ์นั้นมีผลกระทบมหาศาลเมื่อเกิดขึ้น 3. หลังเหตุการณ์นั้น จะมีเหตุผลมาอธิบายได้ว่าเกิดอะไรขึ้น”

2.3 เอกสารและข้อมูลสำหรับการพัฒนางานสร้างสรรค์ด้านศิลปะ เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม เพื่อประกอบการสร้างสรรค์ออกแบบงานศิลปะหุ่นและฉากประกอบการแสดง

การศึกษางานประติมากรรมพุทธศิลป์พระสมเด็จสัมมาสัมพุทธเจ้าถือว่ามีความสำคัญ เนื่องด้วยผู้วิจัยต้องนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานด้านงานหัตถศิลป์เพื่อสร้างสรรค์ตัวหุ่นพระพุทธรูป ทั้งนี้การออกแบบมุ่งเน้นให้หุ่นพระพุทธรูปมีรูปร่างเหมือนจริงมากกว่ารูปปั้นเชิงพุทธศิลป์ที่เห็นโดยทั่วไป

### 2.3.1 จิตรกรรมพุทธศิลป์



ภาพที่ 9 ภาพวาดจิตรกรรมพุทธศิลป์พระพุทธรูปปางต่าง ๆ เทคนิคสีน้ำผสมสีโปสเตอร์ปิดทองคำเปลว วาดโดยขจร เทศรอด ทีมงานบ้านตุ๊กกะตุ่นหุ่นกระบอกไทย ปี พ.ศ. 2552-2555 บันทึกภาพโดยผู้วิจัย (ภาพซ้ายบน) ปางประสูติ : (ภาพซ้ายบนกลาง) ปางผจญมาร : (ภาพขวาบน) ปางนาคปรก : (ภาพซ้ายล่าง) ปางตรัสรู้ : (ภาพล่างกลาง) ปางปฐมเทศนา : (ภาพขวาล่าง) ปางลีลา (ปางเสด็จลงจากดาวดึงส์)



ภาพที่ 10 ภาพวาดพระพุทธรูปเจ้าตรัสรู้ร้อนนุตรสัมมาสัมโพธิญาณแล้ว 1 ปี โดย จิตรกรชาวสเปน Eduardo Chicharro ได้วาดภาพนี้ขึ้นระหว่างปี พ.ศ. 2459-2464 ปัจจุบันภาพนี้แขวนประดับที่ La Academia de Bellas Arts de San Fernando กรุงมาดริด ประเทศสเปน ภาพด้านซ้ายเป็นภาพสีต้นฉบับ ภาพด้านขวาเป็นภาพที่แปลงเป็นภาพสีขาวดำ ทำให้ดูเหมือนเป็นภาพถ่าย ภาพและข้อมูล (Ron 2556)



ภาพที่ 11 ภาพวาดทัศนศิลป์พระพุทธรูปเจ้า “พระพุทธรูปประธานความสุขปราศจากทุกข์” โดย เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ศิลปินแห่งชาติ (พันธุ์ทิพย์ 2556)



ภาพที่ 12 ภาพวาดทัศนศิลป์พระพุทธเจ้า โดย นายจักรพันธ์ โปษยกฤต ศิลปินแห่งชาติ (ภาพซ้ายบน) พระพุทธเจ้า เทคนิคสีน้ำ (ภาพบนกลาง) พระพุทธเจ้า เทคนิคสีพาสเทล (ภาพขวาบน) พระพุทธเจ้าประทับ ณ เขตวนาราม เทคนิคสีน้ำมัน (ภาพซ้ายล่าง) พระพุทธเจ้าทรงประทับปัทมบัลลังก์ เทคนิคสีน้ำ (ภาพกลางล่าง) พระพุทธเจ้าเสด็จลงมาจากดาวดึงส์ เทคนิคสีน้ำมัน (ภาพขวาล่าง) วิสาขปุณณมี (โปษยกฤต 2563)



ภาพที่ 13 (ซ้าย) ภาพถ่ายรูปปั้นพุทธิศิลป์ (ขวา) ภาพวาดทัศนศิลป์สีอะคริลิก พระพุทธเจ้า โดย อธิธิพล ภัทรานนท์



ภาพที่ 14 ภาพวาดทัศนศิลป์ เทคนิคภาพวาดสีอะคริลิคผสมเทคนิคสีน้ำ “พระพุทธเจ้า” โดย สุวัฒน์ แสนชัยรัตน์



ภาพที่ 15 กลุ่มภาพถ่ายพระพุทธรูปศิลปะในยุคราชวงศ์คุชชาน มีสองสกุล คือสกุลช่างมธูรา ระหว่าง ค.ศ. 100 BC-250 AD และสกุลช่างคันทาระ มีลักษณะทรวดทรงแบบกรีกโรมัน มีพระพักตร์เรียวยาวม พระเศียรมีเส้นเกศาเป็นริ้ว แถวบนจากซ้าย 1. พระรูปนูน พระปรตารนาท หินทรายสีชมพูลายจุดขาว สร้างราว ค.ศ. 100 จากมธูรา 2. พระรูปนูน พระมหาวิระ หินทรายชมพูลายจุดขาว สร้างเมื่อ ค.ศ. 200 จากมธูรา 3. เศียรพระพุทธรูปนูนแรก สมัยคุชชาน จากแคว้นมธูรา 4. เศียรพระพุทธรูปนูนแรก สมัยคุชชาน จากแคว้นคันทาระ (พุทธสุภาชิต 2563)



ภาพที่ 16 กลุ่มภาพถ่ายพระพุทธรูปศิลปะจากซ้าย 1. พระพุทธรูปนูนแรก สมัยคุชชาน จากแคว้นมธูรา 2. พระพุทธรูปนูนแรก สมัยคุชชาน จากแคว้นคันทาระ 3. พระพุทธรูปยืนนูนแรก สมัยคุชชาน จากแคว้นมธูรา (พุทธสุภาชิต 2563)



ภาพที่ 17 กลุ่มภาพถ่ายพระพุทธรูปศิลปะจากซ้าย 1. พระพุทธรูปยืนรุ่นแรก สมัยคุชชาน จากแคว้นคันธาระ หินชิส 2.เศียรพระพุทธรูปสมัยคุปตะ จากมธฺรา 3. เศียรพระพุทธรูป สมัยคุปตะ จากสารนาถ หินทราย (พุทธสุภาชิต 2563)



ภาพที่ 18 กลุ่มภาพถ่ายพระพุทธรูปศิลปะในยุคราชวงศ์คุชชาน มีสองสกุล คือสกุลช่างมธฺรา ระหว่าง ค.ศ. 100 BC-250 AD และ สกุลช่างคันธาระ มีลักษณะทรวดทรงแบบกรีกโรมัน มีพระพักตร์เรียวกาม พระเศียรมีเส้นเกศาเป็นริ้ว (ซ้าย) พระพุทธรูปยืนสมัยคุปตะ จากมธฺรา หินทรายสีชมพูแดงจุดขาว (ขวา) พระพุทธรูปยืนสมัยคุปตะ จากสารนาถ หินทราย (ล่าง) พระพุทธรูปปางปฐมเทศนา สมัยคุปตะ สารนาถ หินทราย (พุทธสุภาชิต 2563)



ภาพที่ 19 ภาพถ่ายรูปปั้นพระพุทธรูปเจ้าในแถบประเทศอินเดีย พระพุทธรูปส่วนใหญ่มีลักษณะมวยผม ประทับบนบัลลังก์ เฉพาะในประเทศอินเดียก็ยังมีรูปแบบพระพุทธรูปที่ไม่เหมือนกันระหว่างตอนเหนือและตอนใต้ (พุทธสุภาชิต 2563)



ภาพที่ 20 ภาพถ่ายพระมหามัธยม ประดิษฐานอยู่ที่เมืองมณฑลทะเลย์ ประเทศเมียนมา เป็นพระพุทธรูปตัวแทนพระพุทธรูป เป็นพระพุทธรูปทรงเครื่อง บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 22 พฤศจิกายน 2556

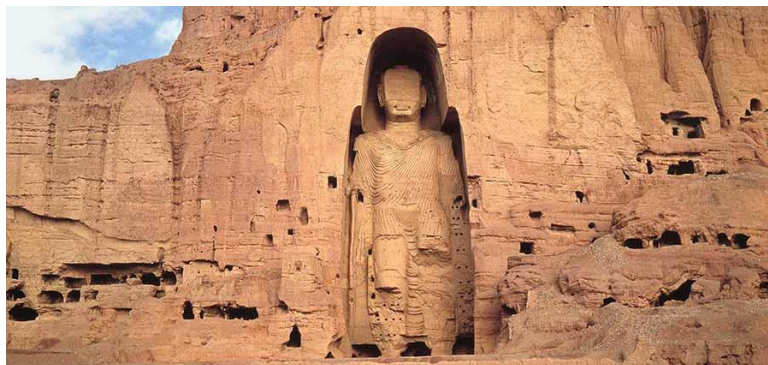




ภาพที่ 21 ภาพถ่ายรูปปั้นพระพุทธรูปเจ้าในประเทศไทยปางต่าง ๆ ณ วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ  
วรมหาวิหาร จังหวัดพิษณุโลก พระส่วนใหญ่จะถูกสร้างขึ้นจากวัสดุที่แข็งแกร่งสวยงาม เช่น สำริด  
หิน ปูนประดับทองคำ ไม้ พระพุทธรูปมีรูปแบบที่หลากหลายและมีความเด่นของงานศิลปะในแต่ละ  
ยุคสมัย บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 25 ธันวาคม 2563



ภาพที่ 22 ภาพถ่ายรูปปั้นพระโตบุทลี ประเทศญี่ปุ่น อายุราว 800 ปี สูงกว่า 13 เมตร หล่อจาก  
บรอนซ์ น้ำหนัก 121 ตัน พระพุทธรูปโตบุทลี เป็นรูปจำลองพระอมิตา หรืออมิตาภะพุทธเจ้า ตาม  
ความเชื่อในพุทธศาสนาหายานนิกายสุชาวดี ประดิษฐานอยู่กลางแจ้งวัดโตโตะกุอิง เมืองคะมะกุระ  
จังหวัดนงะวะ ประเทศญี่ปุ่น (WINnews 2559)



ภาพที่ 23 ภาพถ่ายพระพุทธรูปยืน จังหวัดบามิยัน ประเทศอัฟกานิสถาน ถูกสถาปนาขึ้นในพุทธศตวรรษที่ 10 ตามศิลปะแบบกรีกโบราณ ถูกทำลายด้วยระเบิดโดนาไมต์เมื่อเดือนมีนาคม พ.ศ. 2544 ตามคำสั่งของนายมุลลอฮ์ มุฮัมมัด อูมร์ ประมุขของรัฐบาลอลิบาน ซึ่งให้เหตุผลของการทำลายว่ากฎหมายอิสลามไม่อนุญาตให้บูชารูปเคารพ (พันธุ์ทิพย์ 2561)



ภาพที่ 24 ภาพถ่ายพระโพธิสัตว์ไวโรจนะ วัดถ้ำผาหลงเหมิน เมืองลั่วหยาง มณฑลเหอหนาน ประเทศจีน เป็นพระพุทธรูปแกะสลักบนหน้าผาหิน เริ่มสร้างขึ้นในศตวรรษที่ 5 สมัยราชวงศ์เว่ย พ.ศ. 1014 ภาพถ่ายจากเว็บไซต์ <https://www.travelprothai.com/travel/photo-story/52-longmen-grottoes>



ภาพที่ 25 ภาพถ่ายพระJwabul (หลวงพ่อดโต) ความสูง 10 เมตร เป็นพระพุทธรูปสำริด ณ วัดชินฮึงซา กรุงโซล ประเทศเกาหลี ถูกสร้างขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 652 ได้รับอิทธิพลจากศิลปะราชวงศ์ถังของจีน (Chillout Kore 2563)



ภาพที่ 26 ภาพถ่ายพระโพธินาถ หรือพุทธนาถ ประเทศเนปาล บนเจดีย์มีดวงตาเห็นธรรมของพระพุทธรเจ้าทั้ง 4 ทิศ (Thai Tour 2563)

### 2.3.2 หลักการ “มหาปุริสลักษณะ” พุทธลักษณะพระพุทธรเจ้า ลักษณะมหาบุรุษ 32 ประการ

หลักการ “มหาปุริสลักษณะ” (วิกิพีเดีย 2563) พุทธลักษณะพระพุทธรเจ้า ถือว่ามีบทบาทความสำคัญในงานวิจัยเป็นอย่างมาก เนื่องด้วยแสดงผลเป็นรูปธรรมในการสร้างสรรค์ผลงานหุ่นพระพุทธรเจ้า เพราะรูปลักษณะต่าง ๆ ของพระพุทธรเจ้าได้มีระเบียบแบบแผนในการสร้างมาตั้งแต่อดีตและอาจส่งผลต่อความรู้สึกการรับรู้ของผู้ที่รักษาแบบแผนรูปลักษณะงานศิลปะพุทธศิลป์เป็นอย่างมาก โดยมีการศึกษาวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญและผู้วิจัยเป็นจำนวนมาก

มหาปุริสลักษณะ (บาลี) หรือมหาปุริสลักษณะ (สันสกฤต) เป็นลักษณะที่บ่งบอกให้รู้ว่าผู้ที่เกิดมาแล้วมีลักษณะพิเศษสามสิบสองอย่างนี้จะได้เป็นบุคคลสำคัญอย่างยิ่งหรือที่เรียกว่า "พระโพธิสัตว์" คือสัตว์ที่อาจตรัสรู้ ลักษณะดังกล่าวได้แก่

1. พระโพธิสัตว์ทุกพระองค์ มีพระบาทเรียบเสมอกัน (สุปติภูมิตปาโท) กล่าวคือ ฝ่าพระบาทเสมอดังพื้นฉลองพระบาททองแห่งพระราชามหากษัตริย์ ไม่แหงนเว้าสูงปลายเท้าหนักสั้นกระโย่งกลางเท้าตั้งสามัญมุนุชย์
2. พระโพธิสัตว์ทุกพระองค์ มีพื้นภายใต้ฝ่าพระบาททั้งสองข้างมีลายรูปจักรเกิดขึ้น มีซี่กำได้ข้างละพัน มีกมมีดุม บริบูรณ์ด้วยอาการทั้งปวง(เหมฐฐา โข ปนสสพาทตเลสุ จก กานิ ชาตานิ สหสสารานิ สเนมิกานิสนาภิกานิ สพพการปริปุรานิ)
3. พระโพธิสัตว์ทุกพระองค์ มีสันพระบาทยาว (อายุตปณฺหิ)
4. พระโพธิสัตว์ทุกพระองค์ มีพระองค์ลีลาว (ทีฆงฺคฺลฺ) กล่าวคือ มีพระองค์ลีลาวพระหัตถ์ นิ้วพระบาทยาวงาม นิ้วพระหัตถ์ ทั้ง 4 และนิ้วพระบาททั้ง 5 มีประมาณเสมอกัน ไม่เหลื่อมยาว ไม่เหลื่อมสั้นตั้งสามัญมุนุชย์
5. พระโพธิสัตว์ทุกพระองค์ มีฝ่าพระหัตถ์และฝ่าพระบาทอ่อนนุ่ม (มฺหุตฺตฺนฺหตฺตปาโท) กล่าวคือ ฝ่าพระหัตถ์และฝ่าพระบาทอ่อนเสมออยู่เป็นนิตย์
6. พระโพธิสัตว์ทุกพระองค์ มีฝ่าพระหัตถ์และฝ่าพระบาทอันมีลายดุจตาข่าย (ชาลหตฺตปาโท) กล่าวคือ พระหัตถ์และพระบาทมีลายประหนึ่งร่างข่าย
7. พระโพธิสัตว์ทุกพระองค์ มีพระบาทรูปเหมือนสังข์คว่ำ (อุสฺสขฺปาโท) กล่าวคือ พระบาทมีสังข์ คือข้อพระบาทลอยอยู่ ณ เบื้องบนข้อพระบาทไม่เนื่องพัวพันกับหลังพระบาทตั้งของสามัญชน
8. พระโพธิสัตว์ทุกพระองค์ มีพระขงฆ์รีเวียดุจแข้งเนื้อทราย (เอณฺชฺงฺเฆ)

9. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ เมื่อประทับยืนอยู่ แม้มิได้ก้มลง ก็สามารถเอาฝ่าพระหัตถ์ทั้งสองลูบเกล้าได้ถึงพระขานูทั้งสอง (ฐิตโก ว อโนนมนโต)
10. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีพระคุษะเร้นอยู่ในฝัก (โกโสหิตวตถคุษโ) กล่าวคือ มีอังกาพยพซึ่งจะพึงช้อนให้กลับด้วยฝ่าตั้งลงแล้วในฝัก
11. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีพระฉวีวรรณจวรรณะแห่งทองคำ คือ มีพระตจะประดุจหุ้มด้วยทองคำ (สุวณณวณโณ)
12. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีพระฉวีละเอียด และเพราะเหตุที่พระฉวีละเอียด จูฬิละองจึงไม่ติดอยู่ในพระกายได้ (สุขุมจฉวี)
13. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีพระโลมชาติ อันมีปลายอนขึ้นข้างบน มีสีเขียวเหมือนดอกอัญชัน และขดเป็นกุนชลทักษิณาวัญ (อุทคคโลโม)
14. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีพระโลมชาติเส้นหนึ่งในขุมหนึ่งขุม (เอเกกโลโม)
15. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีพระกายตรงเหมือนพรหม (พรหมชุตโต)
16. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีพระมังสะเต็มในที่เจ็ดแห่ง (สตตฺสสโ) กล่าวคือ พระมังสะในที่ 7 สถาน คือหลังพระหัตถ์ทั้ง 2 หลังพระบาททั้ง 2 จะงอยพระอังสาทั้ง 2 และพระศอฟูบริบูรณ์เต็มด้วยดี
17. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีพระกายท่อนบนเหมือนกึ่งกายท่อนข้างหน้าของราชสีห์ (สีหปุพพทตกาโย)
18. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีระหว่างพระอังสะเต็ม (ปีตนตรโ) กล่าวคือ ระหว่างแห่งพระปฤษฎางค์ (แผ่นหลัง) อันเต็ม ไม่เป็นร่องดังทางไถดั่งมีในกายแห่งสามัญชน
19. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีปริมณฑลจุจไม่นิโครธ วาของพระองค์เท่ากับพระกายของพระองค์ พระกายของพระองค์ก็เท่ากับวาของพระองค์ (นิโครธปริมณฑล)
20. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีลำพระศอกกลม (สมวฏฏกขนโ)
21. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีเส้นปลายประสาทนำรสอาหารดี (รสคคศคค) กล่าวคือ เอ็น 700 ที่สำหรับนำไปซึ่งรสอาหารมาสมรวมประชุม ณ พระศอ
22. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีพระหนุดุจคางราชสีห์ (สีหหนุ) กล่าวคือ พระหนุ (คาง) ตั้งคางราชสีห์บริบูรณ์ดีประหนึ่งวงพระจันทร์ในวัน 12 ค่ำ
23. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีพระทนต์สี่สิบองค์ (จตตาสีสนโ)
24. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีพระทนต์เรียบเสมอกัน (สมทนโ) กล่าวคือ พระทนต์เสมอ ไม่ลักลั่น ยาวสั้นดังสามัญมนุษย์
25. พระโพิษัตว์ทุกพระองค์ มีพระทนต์เรียบสนิทมิได้ห่างกันเลย (อวิรพทนโ)

26. พระโพธิสัตว์ทุกพระองค์ มีพระทาสชาวงาม (สุสุกทาโฐ) กล่าวคือ พระทาส คือ พระเชียวอันชาวงาม
27. พระโพธิสัตว์ทุกพระองค์ มีพระชีวหาใหญ่ (ปหุตชีวโห) กล่าวคือ พระชีวหา (ลิ้น) อันพอ คือ อ่อนและกว้างใหญ่ อาจแผ่ปกพระนลาฏมิตและจะท้อให้เล็กสอดในช่องพระนาสิกและช่องพระโสตได้
28. พระโพธิสัตว์ทุกพระองค์ มีพระสุรเสียงดุจเสียงพรหม ตรัสมีสำเนียงดุจนกการเวก (พรหมสุสรุ กรวิกภาณี)
29. พระโพธิสัตว์ทุกพระองค์ มีพระเนตรดำสนิท (อภินิลเนตโต) บ้างว่า พระเนตรเขียวสนิทในที่ควรจะเขียว
30. พระโพธิสัตว์ทุกพระองค์ มีดวงพระเนตรดุจตาโค (โคปมุโข)
31. พระโพธิสัตว์ทุกพระองค์ มีพระอุณาโลมบังเกิด ณ ระหว่างพระขนง โดยมีสีขาวอ่อนเปรียบด้วยนุ่น (อุณณา ภูมกนตเร ซาตา)
32. พระโพธิสัตว์ทุกพระองค์ มีพระเศียรงามบริบูรณ์ดุจประดับด้วยกรอบพระพักตร์ (อุณทิสสีโส) กล่าวคือ พระมหาบุรุษบรมโพธิสัตว์เจ้ามีพระเศียรได้มีรูปทรง งดงามดุจประดับด้วยอุณทิสกรอบ พระพักตร์

ภานุ สรวยสุวรรณ งานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์สุนทรียภาพในพระพุทธรูปสุโขทัย ด้วยหลักการทางทัศนศิลป์ ตีพิมพ์วารสาร Veridien E-Journal ฉบับที่ 1 มกราคม – เมษายน 2555 (ภานุ สรวยสุวรรณ 2555) “พระพุทธรูปสุโขทัยเป็นศิลปกรรมไทยหนึ่งที่มีความงดงามทางสุนทรียภาพในแบบอุดมคติซึ่งมีการสร้างสรรค์ขึ้นตามคติความเชื่อและความศรัทธาที่มีต่อพระพุทธรูปศาสนา รูปแบบของพระพุทธรูปสุโขทัยมีพัฒนาการจากรูปแบบพระพุทธรูปในอาณาจักรข่าวกึ่งและผสมผสานกับรสนิยมของช่างในสมัยสุโขทัยจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ที่งดงามและลงตัวขึ้นเป็นลำดับ องค์ความรู้ในกระบวนการสร้างสรรค์พระพุทธรูปถ่ายทอดเป็นแบบแผนประเพณีสืบต่อกันมาในแต่ละยุคสมัย ผู้ที่ดำรงสร้างพระพุทธรูปได้นั้นเชื่อว่า จำเป็นต้องเข้าใจความหมายของพุทธลักษณะและความหมายอากัปกิริยาของพระพุทธรูปปางต่าง ๆ ได้อย่างถ่องแท้ จึงจะสามารถนำเสนอคุณค่าทางปรัชญาตามหลักศาสนาในพระพุทธรูปผสมผสานกับความสามารถเชิงช่างชั้นสูงได้อย่างลงตัว” “... ความหมายของพระพุทธรูปแบบสุโขทัยเป็นรูปพระพุทธรูปองค์เมื่อเสด็จตรัสรู้พระสัมมาสัมโพธิญาณแล้วระบบกายวิภาคและสรีระต่าง ๆ คู่มือนคลาย พระองค์อยู่ในความสงบนิ่งอย่างแท้จริง พระพักตร์สงบมีรอยยิ้มเล็กน้อยแสดงถึงปิติอันเกิดขึ้นภายในอย่างสมบูรณ์ ภายหลังจากตรัสรู้แล้วพระองค์อยู่ในห้วงแห่งพระนิพพานมากกว่าห้วงแห่งโลก ช่างไทยจะประดิษฐ์พระพุทธรูปในลักษณะสถิตอยู่ในสรวงสวรรค์ ทั้งอากัปกิริยาประทับนั่งเดินหรืออากัปกิริยาอื่นก็จะมีลักษณะอันละมุนละไมล่องลอยดุจอยู่ในสรวงสวรรค์ ด้วยลักษณะเช่นนี้ทำให้สัมฤทธิ์ที่เป็นวัสดุในการสร้าง

พระพุทธรูปกลับดูเบาราวกับไม่มีตัวตน การทำให้พระพุทธรูปดูราวกับมีชีวิตจิตใจเช่นนี้ก็ได้ทำให้ลักษณะทางโครงสร้างทางประติมากรรมต้องเสียไป เพราะเหตุว่าแม้รูปร่างของพระพุทธรองค์จะทำขึ้นในรูปทรงเรียบง่ายขาดความเป็นจริงทางกายวิภาค ทำขึ้นตามอุดมคติอันสูงส่ง แต่ก็ได้รับการปั้นขึ้นด้วยฝีมือชั้นเลิศ” (ศิลป์ พีระศรี, 2546, หน้า 285-286)

**สันติ พิเชฐชัยกุล** (เดลินิวส์ 2559) ศิลปินประติมากรระดับโลก เล่าถึงแรงบันดาลใจตอนเด็กในเว็บข่าวเดลินิวส์ วันที่ 28 มกราคม 2559 “มีความสงสัยว่า พระพุทธเจ้าที่เคยเรียนมา ท่านก็เป็นมนุษย์เหมือนเรา แต่พระพุทธรูปต่าง ๆ เป็นเหมือนพุทธลักษณะ ซึ่งจริง ๆ แล้วแก่นของพระพุทธรูปศาสนา คือ ธรรมชาติ เลยเกิดแนวความคิดในการปั้นใบหน้าของพระพุทธเจ้าที่เหมือนจริงมากที่สุด ขณะเดียวกันจะได้เรียนรู้ถึงแก่นที่เป็นคำสอนของพระพุทธองค์จริง ๆ ยิ่งเมื่อเดินทางไปเห็นศิลปะคันธารราฐ ที่เป็นศิลปะพระพุทธรูปยุคแรก ใกล้เคียงความเป็นมนุษย์มากที่สุด แม้ช่างแกะสลักจะเป็นชาวกรีกโบราณในยุคนั้น แต่เมื่อดูแล้วยังมีความคลั่งใจอยู่ ด้วยพระพุทธรูปบางองค์มีลักษณะคล้ายเทพเจ้าของกรีก เลยมีคำถามว่าจริง ๆ แล้วพุทธรูปเกิดที่ไหน หน้าตารูปร่างลักษณะเป็นอย่างไร หลังจากนั้นเริ่มศึกษาไปดูข้อมูลที่เคยมีการศึกษามาก่อน พบว่าลักษณะของพระพุทธเจ้า มักอิงกับมหาบุรุษ ลักษณะ 32 ประการ เลยพยายามศึกษาไปถึงแก่นตอนที่พระพุทธองค์มีชีวิตว่าจริง ๆ แล้วท่านสอนอะไร ซึ่งท่านได้สอนถึงธรรมชาติแห่งความจริง และพอศึกษามากขึ้นก็เกิดแรงบันดาลใจว่า หากปั้นท่านให้เหมือนมนุษย์จริง ๆ คนที่เห็นแล้วก็มองเห็นตัวเองได้เหมือนกัน ด้วยท่านตรัสรู้เห็นชอบได้ด้วยตนเอง แล้วนำมาบอกให้พวกเราฟัง เราจะรู้สึกใกล้ชิดกับท่านมากขึ้น แทนที่จะเห็นรูปปั้นท่านเป็นเทพเจ้า จะกลายเป็นความรู้สึกว่าเหมือนอาจารย์กับลูกศิษย์...นอกจากการค้นคว้าข้อมูลและเดินทางแล้ว ยังต้องพยายามสเก็ตช์รูป โดยการแบ่งภาพเป็นสองซีกบนใบหน้า ซ้ำหนึ่งเป็นใบหน้าพระพุทธรูปที่ชาวกรีกทำไว้ แล้วอีกซีกหนึ่งพยายามวาดให้เหมือนคนธรรมดา ที่เทียบเคียงมาจากคนในเครือญาติศากยวงศ์ ซึ่งเห็นว่ารูปปั้นของช่างกรีกที่ทำไว้มีความใกล้เคียงกับศากยวงศ์ มากกว่ารูปปั้นในเนปาล หลังจากนั้นจะเดินทางไปปากีสถาน และอินเดียเพื่อค้นหาข้อมูลต่อจากการลงพื้นที่และหาข้อมูลพบว่า คาแรกเตอร์ที่ใกล้เคียงกันมากที่สุดในหลายสถานที่คือ เปลือกตาที่มีความหนา เป็นเปลือกตาสองชั้นหลบใน หน้าอวบคางสั้นหน้าผากแคบ ขณะเดียวกันพยายามตั้งคำถามในพระพุทธรูปยุคหลังที่มีลักษณะใบหน้าอวบอ้อม ซึ่งความจริงจะเป็นอย่างนั้นหรือไม่ ถ้าท่านฉันมังสวิรัตินั้นละมือ พอเริ่มศึกษาไปที่พระเกศาของพระพุทธเจ้าที่มีลักษณะเป็นรูปขดกันหอยมาจากลักษณะ 32 ประการ ที่เพิ่งมีการมาเขียนกันในช่วงหลัง”

**สันติ พิเชฐชัยกุล** (2014) หนังสือร่วมค้นหาพระพักตร์ของพระพุทธเจ้า ตามประวัติศาสตร์โลกเล่มที่ 1 ตอน รหัสลับมหาบุรุษแห่งพุทธะ “ข้าพเจ้าคิดว่า สิ่งนี้น่าจะเป็นการช่วยเหลือและเติมพลังให้กับชาวพุทธของไทยอีกทางหนึ่ง ตลอดจนผู้คนต่างชาติและต่างศาสนาในโลกใบนี้

จำนวนไม่น้อย อาจจะหันมาสนใจในศาสนาพุทธเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นเตือนให้คนที่นับถือศาสนาพุทธอยู่แล้ว ไม่หลงลืมในหลักธรรมคำสอน และพร้อมที่จะใส่ใจในการลงมือปฏิบัติมากกว่าการท่องจำจากตำรับตำราหรือคาถาต่าง ๆ... ประติมากรช่างปั้นและช่างแกะสลัก ยังคงอนุรักษ์ไว้ซึ่งประเพณี แห่งพุทธศิลป์ โดยใช้สัญลักษณ์หรือลักษณะศิลปะเหนือจริง และความสมมาตร เพื่อที่จะสื่อถึงลักษณะพิเศษของพระพุทธรองค์”

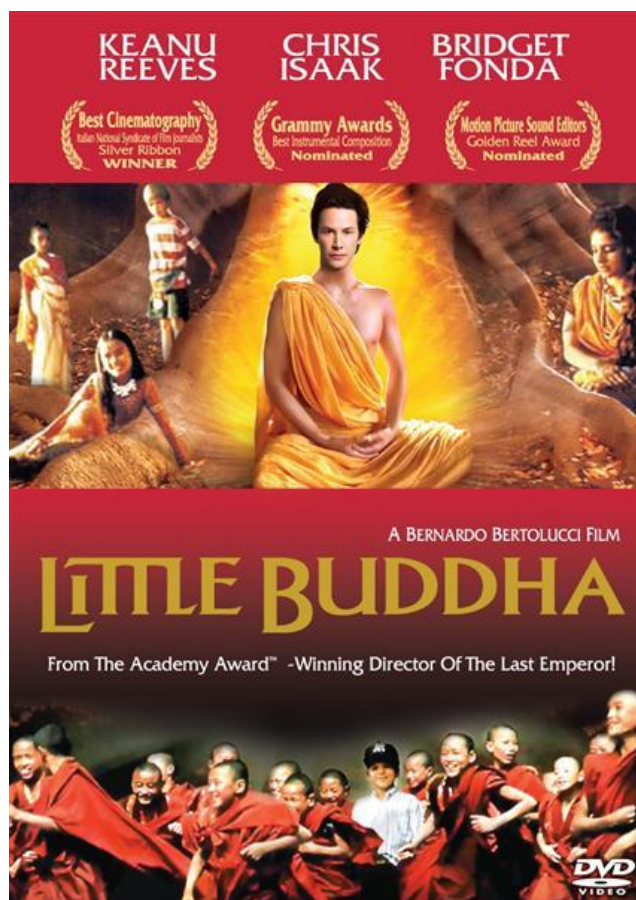
**อดิศักดิ์ ทองบุญ** เขียนบทความวิชาการเผยแพร่ในเว็บไซต์มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย 28 ธันวาคม 2558 “พระพุทธรูปเจ้ากัปลักษณ์มหาบุรุษ ๓๒ ประการ เกิดจากกรรมดีที่พระพุทธรูปทรงบำเพ็ญสั่งสมไว้ในอดีตชาติต่าง ๆ ที่ทรงแสดงเรื่องนี้เพราะทรงประสงค์จะชี้ให้เห็นกฎแห่งกรรมว่า บุคคลทำกรรมเช่นใด ย่อมได้รับผลเช่นนั้น ทำดีได้ ทำชั่วได้ชั่ว” (มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย 2557)

### 2.3.3 สื่อประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับพุทธประวัติ (พระพุทธรูปเจ้า)

การสร้างสรรคสื่อประชาสัมพันธ์เผยแพร่เกี่ยวกับพุทธศาสนาและพุทธประวัติในอดีตมีความต่างกันในกรสื่อสาร โดยเฉพาะรูปแบบที่เปลี่ยนไป จากการประกาศปากเปล่าสู่การบอกเล่า บันทึกในรูปแบบตัวอักษร ภาพวาด จนมาถึงการบันทึกภาพเคลื่อนไหวและการสร้างเคลื่อนไหวเสมือนจริง โดยที่ผ่านมามีผู้ศึกษาได้รวบรวมผลงานดังกล่าวพอสังเขปเพื่อให้เห็นความแตกต่างและบทบาทหน้าที่ดังผลงานต่อไปนี้



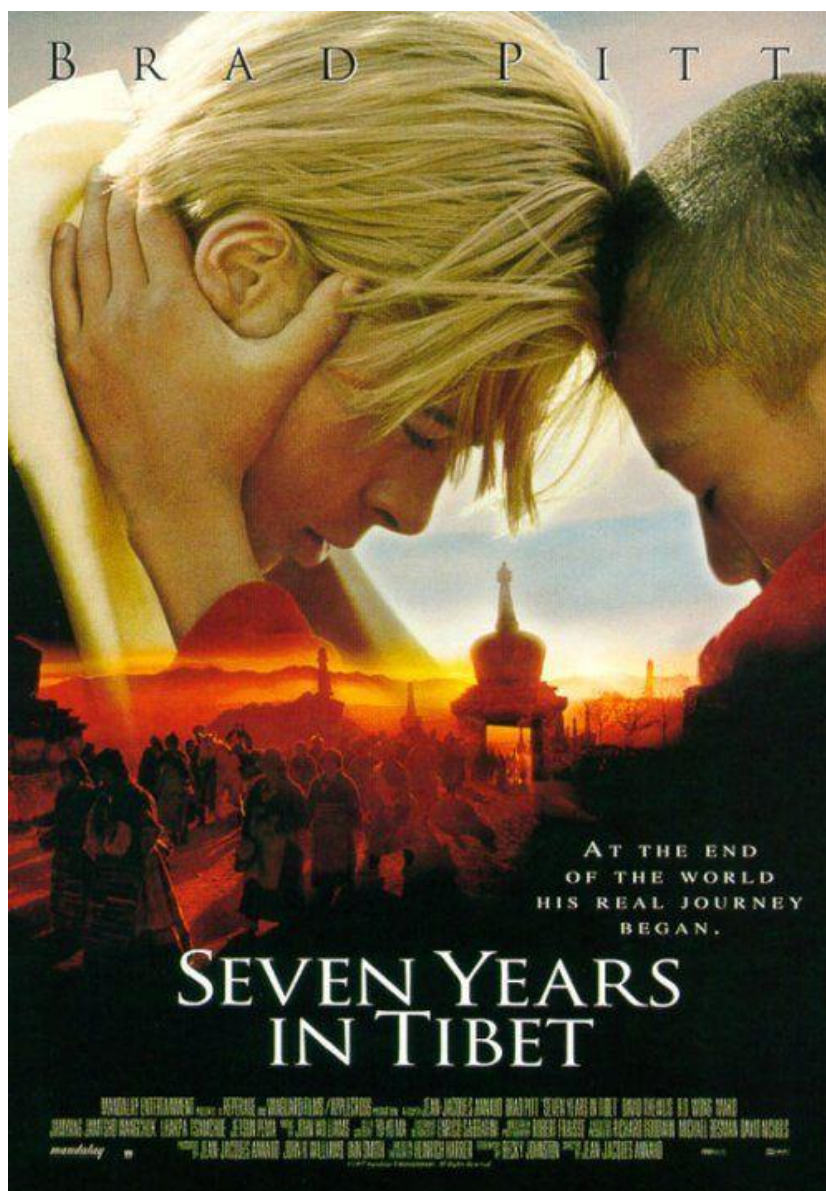
## 2.3.3.1 สื่อภาพยนตร์ ซีรี่ โทรทัศน์ DVD Anime VDO Clip สื่อออนไลน์



ภาพที่ 27 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์เรื่อง Little Buddha ความยาว 1.40 ชั่วโมง ถูกสร้างขึ้นและออกฉายในปี พ.ศ. 2536 กำกับการแสดงโดย เบอร์นาโด แบร์โตลูคชี บทภาพยนตร์โดย มาร์ก เพ็ปโโล และ รูดี เวอร์ลิตเซอร์ นำแสดงโดย เคอานู รีฟส์ เนื้อหาถ่ายทอดความน่าประทับใจของ ลามะนอร์บู ภิกษุชาวทิเบตผู้เดินทางมายังซีแอตเทิลเพื่อค้นหาแรงบันดาลใจใหม่ของตัวเอง พระอาจารย์ผู้ล่วงลับ การเดินทางค้นหาได้พบกับเด็กน้อยสามคนชาวอเมริกัน เนปาล และอินเดีย ซึ่งต้องถูกพาตัวเข้ารับการทดสอบเพื่อพิสูจน์ว่าใครคือร่างเกิดใหม่ของดอร์เจที่แท้จริง ภาพยนตร์ได้บอกเล่าเรื่องราวของความศรัทธา การเดินทาง การค้นหาแก่นแท้ของชีวิต สลับกับเรื่องราวพุทธประวัติของเจ้าชายสิทธัตถะตั้งแต่วัยเยาว์ที่เติบโตท่ามกลางความสุขสบาย จนถึงวันออกผนวชและบรรลุสัมมาสัมโพธิญาณเป็นพระพุทธเจ้า แม้ภาพยนตร์ดังกล่าวจะไม่สามารถทำรายได้ในสหรัฐอเมริกา แต่ได้รับเสียงตอบรับอย่างดีในฝรั่งเศส อิตาลี หลายประเทศในเอเชียและไทย โดยได้กวาดรางวัล Golden Camera, Germany: Winner-Golden Camera Film-International, Grammy Awards: Best Instrumental Composition Written for a Motion Picture or for Television, Italian National Syndicate of Film Journalists: Winner-Silver Ribbon Best Cinematography



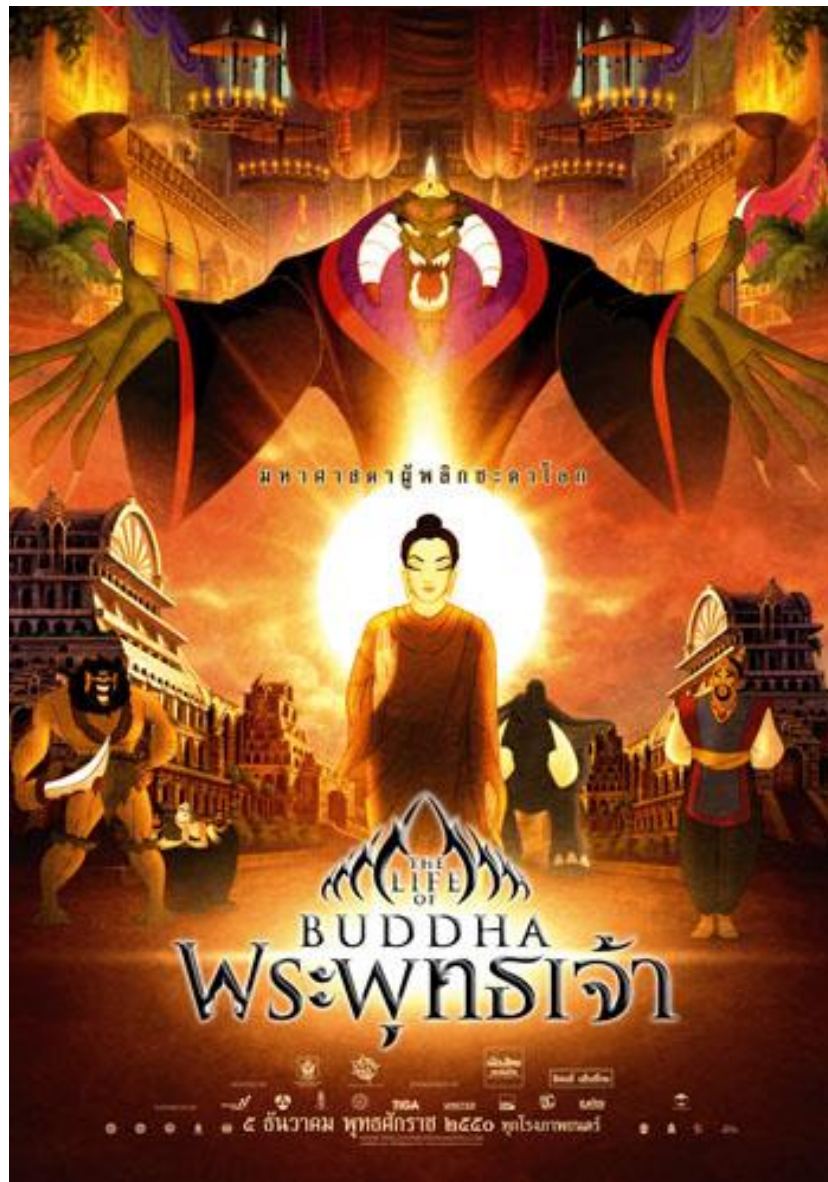
ภาพที่ 28 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์เรื่อง KUNDUN ความยาว 1.34 ชั่วโมง เข้าฉายวันที่ 25 ธันวาคม ค.ศ. 1997 เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอชีวิตประวัติของทะไลลามะ องค์ที่ 14 ในช่วงปี ค.ศ. 1937-1959 กำกับการแสดงโดย มาร์ติน สกอร์เซซี บทภาพยนตร์โดย เมลิซซา แมททิสัน ดัดแปลงเรื่องราวและงานเขียนขององค์ทะไลลามะ ผู้นำทางจิตวิญญาณสูงสุดของทิเบตที่ต้องลี้ภัยออกนอกประเทศ หลังจากถูกรุกรานโดยกองทัพปลดปล่อยประชาชนจีน ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ เทนชิงทูลอบ ชารง ซึ่งเป็นหลานชายขององค์ทะไลลามะมารับบทเป็นองค์ทะไลลามะในวัยผู้ใหญ่ ภาพยนตร์เรื่องนี้เข้าฉายในเวลาใกล้เคียงกับภาพยนตร์เรื่อง Seven years in Tibet และถูกต่อต้านจากรัฐบาลจีน เช่นเดียวกัน ส่งผลให้สกอร์เซซี แมททิสันและทีมผู้สร้างถูกทางการจีนสั่งห้ามเข้าประเทศ ภาพยนตร์ถ่ายทำในโมรีออคโค โดยบางส่วนถ่ายทำที่วัดทิเบตในนิวยอร์ก



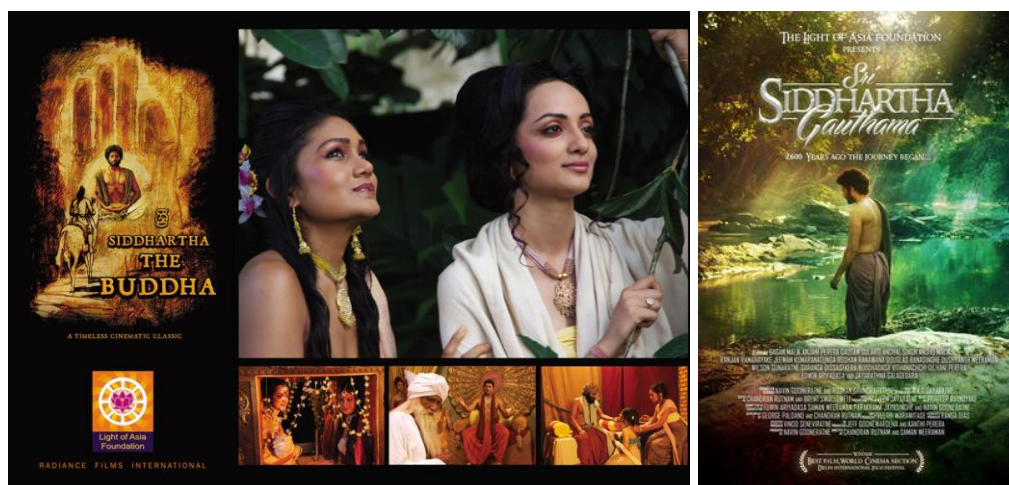
ภาพที่ 29 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์เรื่อง Seven Years in Tibet ความยาว 1.39 ชั่วโมง เข้าฉาย 8 ตุลาคม พ.ศ. 2540 เป็นภาพยนตร์ที่สร้างจากหนังสือชีวประวัติของ ไอน์ริค อาร์เรอร์ นักไต่เขาชาวออสเตรียที่ใช้ชีวิตอยู่ในทิเบตระหว่างปี ค.ศ. 1944-1951 ในระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 จนถึงการรุกรานทิเบตโดยกองทัพปลดปล่อยชาวจีน กำกับการแสดงโดย ฌอง ฌักส์ อานาโต นำแสดงโดย แบริด พิตต์ และ เดวิด ทิวลิส ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ถ่ายทำในอาร์เจนตินา โดยมีภาพ فوتเทจบางส่วนได้มาจากการลักลอบถ่ายทำในสถานที่จริง บางส่วนถ่ายทำในเนปาล ชิลี แคนาดา เนื้อหาภาพยนตร์นำเสนอภาพทะเลลามะองค์ที่ 14 ในทางบวง และกองทัพปลดปล่อยชาวจีนในทางลบ ซึ่งส่งผลให้ผู้กำกับ นักแสดงนำถูกห้ามเข้าประเทศจีน



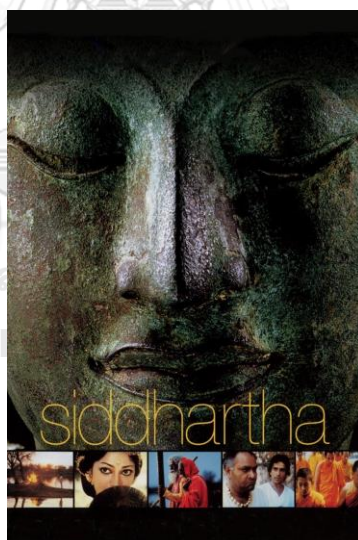
ภาพที่ 30 ภาพถ่ายจากภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับศาสนาพุทธเรื่องแรกของโลกเรื่อง The Light of Asia (Prem Sanyas) หรือ บุปผประทีป สร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1925 เป็นภาพยนตร์ไร้เสียงขาวดำมีคำบรรยายสลับการแสดง ผลงานของ Franz Osten และ Himansu Rai ดัดแปลงมาจากหนังสือของ เอ็ดวิน อาร์โนล ที่เขียนขึ้นในปี ค.ศ. 1861 โดยรายละเอียดเนื้อหาเริ่มต้นจากภาพของนักท่องเที่ยวในเมืองบอมเบย์ที่กำลังดูการแสดงข้างถนน ก่อนที่พวกเขาจะได้พบกับชายชราเคราขาวที่นั่งอยู่ใต้ต้นไม้ โดยชายชราได้เล่าเรื่องของพระพุทธเจ้าให้นักท่องเที่ยวฟังว่า พระพุทธเจ้าหรือเจ้าสิดัตถะเป็นพระราชโอรสของพระเจ้าสุทโธทนะและพระนางสิริมหามายา และต้องทอดทิ้งพระนางยโสธราซึ่งเป็นพระมเหสีออกเดินทางไปแสวงหาความจริงจนตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า และจบด้วยฉากพระนางยโสธราได้คุกเข่าต่อหน้าพระพุทธองค์และพระพุทธองค์ได้ตรัสให้พระนางออกบวชเป็นภิกษุณี ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกนำเข้ามาฉายในเทศกาลเฉลิมฉลองพุทธชยันตี 2600 ปี แห่งการตรัสรู้ ที่ประเทศไทยจัดขึ้นในช่วงวันวิสาขบูชาที่ 29 พฤษภาคม พ.ศ. 2555 โดยเทศกาลดังกล่าวได้จัดฉายภาพยนตร์เรื่องในระหว่างวันที่ 7-10 มิถุนายน พ.ศ. 2555 ณ SF World Cinema ชั้น 7 Central world



ภาพที่ 31 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ Animation ของไทยเรื่อง พระพุทธรเจ้า ความยาว 1.35 ชั่วโมง ได้รับเลือกเป็นส่วนหนึ่งในโครงการเฉลิมพระเกียรติเนื่องในโอกาสมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550 และโครงการทำดีเพื่อพ่อ เริ่มสร้างเมื่อปี พ.ศ. 2546 ด้วยงบประมาณ 108 ล้านบาท ออกฉายเมื่อ 5 ธันวาคม พ.ศ. 2550 กำกับโดย วัลลภา พิมพ์ทอง ดำเนินงานสร้างโดยมีเดียสแตนด์อาร์ตสตูดิโอ และดำเนินงานด้านโปรดักชันโดย บริษัท ไซน์เอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด เนื้อหาของภาพยนตร์นำเสนอเรื่องพุทธประวัติขององค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้าตั้งแต่ประสูติจนปรินิพพานในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ผสมกับเทคนิคฉากสามมิติ โดยยังมีการนำภาพยนตร์มาบันทึกเป็นภาพนิ่งเพื่อจัดทำหนังสือให้ความรู้ความบันเทิงแก่ผู้ที่สนใจ



ภาพที่ 32 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์เรื่อง Siddhartha The Buddha (ศรีสิทธิธัตถะ โคตามะ) ความยาว 1.55 ชั่วโมง สร้างขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2556 แปลจากภาษาอังกฤษ Sri Siddhartha Gautama เป็นภาพยนตร์ชีวประวัติที่อิงตามชีวประวัติของพระพุทธเจ้า กำกับการแสดงโดย Saman Weeraman นำแสดงโดย Gagan Malik, Ancha Singh, Ranjan Ramanayake ออกฉาย 24 มกราคม 2556 ประเทศศรีลังกา



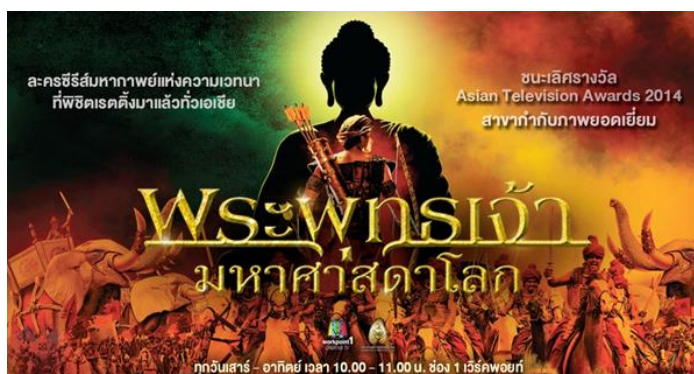
ภาพที่ 33 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์เรื่อง Siddhartha (1972 film) ความยาว 1.29 ชั่วโมง กำกับการแสดงโดย Conrad Rook บทโดย Conrad Rook และ Paul Mayersberg แสดงโดย Shashi Kapoor, Simi Garawal, Romesh Sharma ออกฉาย 18 กรกฎาคม 1973 เนื้อหาบอกเล่าเรื่องราวของเจ้าชายสิทธัตถะในวัยเยาว์ ผู้ซึ่งเกิดในวรรณะกษัตริย์ที่อยู่สุขสบายและได้ออกบำเพ็ญเพียรเพื่อหาคำตอบความลับของชีวิต



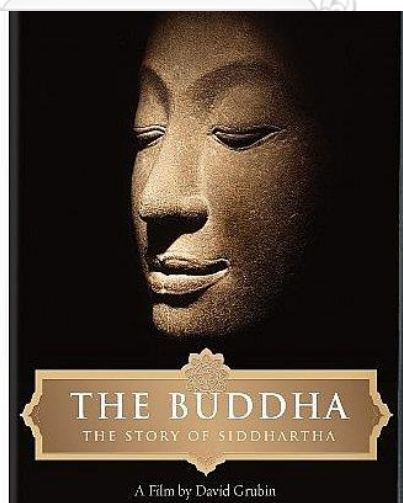
*The legend of*  
**Buddhā**



ภาพที่ 34 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Legend of Buddha เป็นภาพยนตร์การ์ตูนอินเดีย พ.ศ. 2547 เนื้อหาดำเนินตามชีวประวัติของพระพุทธเจ้า โดยเจ้าชายสิทธิทัตตะผู้ออกจากอาณาจักรของเขาเพื่อเป็นผู้นำทางพุทธศาสนา กำกับโดย Shamboo Falke ผลิตโดย Stalin Saravanan และเขียนโดย Caarthick Raju และ Ramesh Karthikeyen ฉายครั้งแรก 22 ตุลาคม พ.ศ. 2547



ภาพที่ 35 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ซีรีส์ทางโทรทัศน์เรื่อง พระพุทธรเจ้ามหาศาสดาโลก จำนวน 55 ตอน ความยาวตอนละ 1 ชั่วโมง เผยแพร่ในอินเดียช่วงปี พ.ศ. 2558 ออกอากาศครั้งแรกในไทย 8 กันยายน พ.ศ. 2558 และออกอากาศล่าสุด ผู้สร้างเป็นชาวอินเดีย Dr. B.K. Modi ผู้ซึ่งศรัทธาต่อพุทธศาสนา ได้ทำการค้นคว้ารวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญหลายประเทศกว่า 30 ปี โดยให้ความละเอียดทุกส่วนของการผลิต ทั้งเครื่องแต่งกาย ฉาก ภูมิประเทศ ลักษณะนิสัยตัวละคร การถ่ายทำมีการนำกราฟิก 3D มาประกอบการสร้าง จนได้รับรางวัลต่าง ๆ มากมาย เช่น Asian Television Awards 2014 ในสาขา Best Cinematography (กำกับภาพยอดเยี่ยม) และรางวัลต่าง ๆ อีกมากมาย และได้นำกลับมาฉายซ้ำอีกครั้งเมื่อเมษายน 2563 ทางสถานีโทรทัศน์เวิร์คพอยท์ทีวี กำกับการแสดงโดย ดร. ภูเมนทรา กุมาร โมที นำแสดงโดย ฮีมานซู โวณี รับบทเจ้าชายสิทธัตถะ/พระพุทธรเจ้า



ภาพที่ 36 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์สารคดี The Buddha PBS Documentary 2010 (พระพุทธรเจ้า) สร้างโดย PBS (USA) กำกับโดย David Grubin นำเสนอโดยการสัมภาษณ์พระภิกษุณี นักวิชาการ และนักปฏิบัติหลากหลายเชื้อชาติ และใช้พระพุทธรูป จิตรกรรมฝาผนัง และ Animation เพื่อดำเนินเรื่อง ออกอากาศ 2010





ภาพที่ 37 ภาพสื่อสื่อมิวสิควิดีโอเผยแพร่เพลงธรรมะ โดย Tina Turner and Children Beyond “When You Sing” เผยแพร่ผ่านระบบโซเซียลและสื่อสาธารณะ เมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2011 (psicoterapiazen bahiablanca "When you Sing" Mantra - Tina Turner y otros)

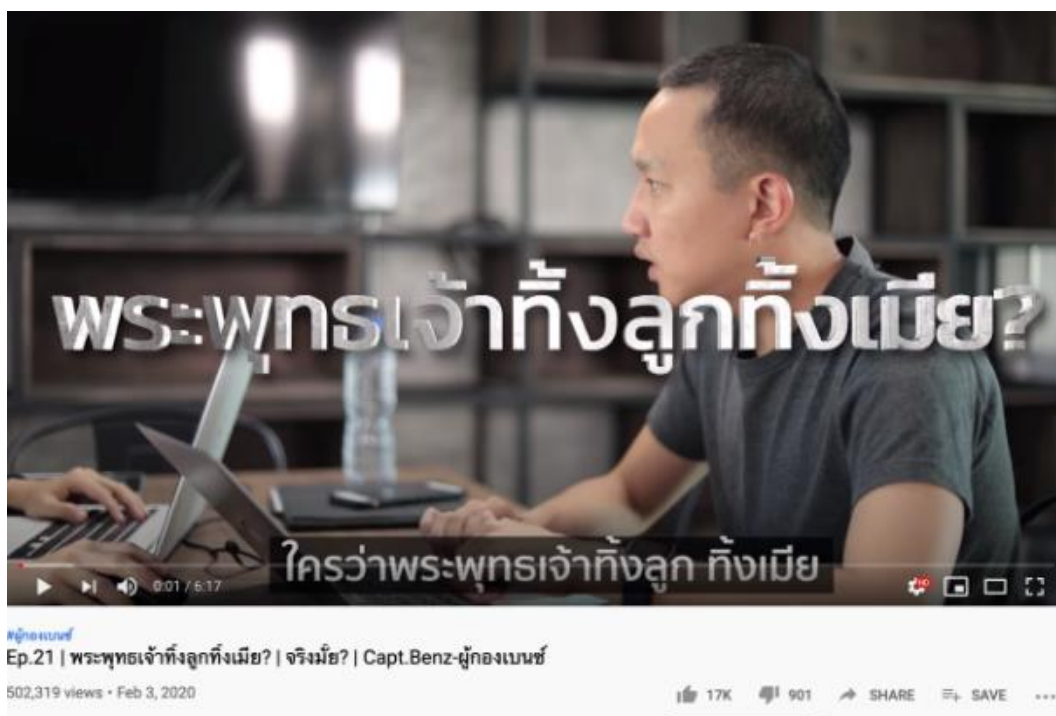


ภาพที่ 38 ภาพจากคลิปเผยแพร่ทางโซเซียล แสดงให้เห็นบทบาทหน้าที่การเทศน์ของภิกษุหลวงพี่โตเรมอนแร่ฟในรายการลูกทุ่งทีวีซูล (2015) นับเป็นอีกกระแสหนึ่งในช่วง ปี พ.ศ. 2515 กับการเทศน์สายแร่ฟและการแห่ที่เอาใจวัยรุ่นโดยพระโตเรมอน โดยมีการเผยแพร่ในโลกออนไลน์ โซเซียลอย่างแพร่หลาย สังเกตได้ว่า การที่ภิกษุมีการปรับตัวเพื่อนำเสนอรูปแบบการเผยแพร่หลักธรรมคำสอนในลักษณะนี้ มีผู้เข้าชมมากถึงหลักแสน (Youtube 2558)



ภาพที่ 39 ภาพจากคลิปเผยแพร่ทางโซเชียล พระนักเทศน์สายแรพในไทย (2019) ราวเดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2562 ได้มีการเผยแพร่คลิปภิกษุเผยแพร่ธรรมะในลักษณะนำเพลงยุคใหม่มาผสม หรือขึ้นจังหวะการเทศน์ ทำให้มีสี่สັນและได้รับเสียงตอบรับในโลกออนไลน์เป็นจำนวนมาก (Youtube 2562)

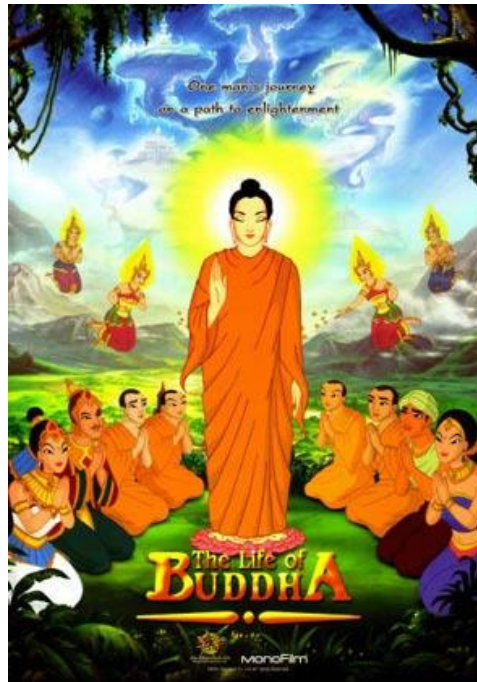
ราวต้นปี พ.ศ. 2563 ชาวโซเชียลได้รับรู้การเปิดตัวของโค้ชชิงรุ่งใหม่ของไทยในนามผู้กอง เบนซ์ (2020) ที่นำเนื้อหาสาระด้านพุทธศาสนา เช่นเนื้อหาพระพุทเจ้า เนื้อหาคำสอนพาทุง พระ พุทธรูปางสะดุ้งมาร สมทานศีล นะโม ศีล5 พระไตรปิฎกเชื่อได้หรือไม่ นับเป็นกระแสที่ทำให้โค้ชชิง ผู้กองเบนซ์เป็นที่รู้จักในโลกโซเชียลอย่างรวดเร็ว อีกทั้งกลายเป็นโค้ชชิงรุ่งใหม่ที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมในยอดผู้ชมหลักหลายแสนต่อ 1 คลิปที่เผยแพร่ พร้อมกับผู้ติดตามหลักแสนคน ทั้งนี้แม้ว่าการ เผยแพร่จะไปในทิศทางที่ก้าวร้าว หรือบางประโยคมีคำที่ไม่สุภาพ แต่ผู้ชมก็ยังติดตามเนื้อหาที่ผู้ กองเบนซ์นำเสนออยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนาหลักธรรมคำสอน



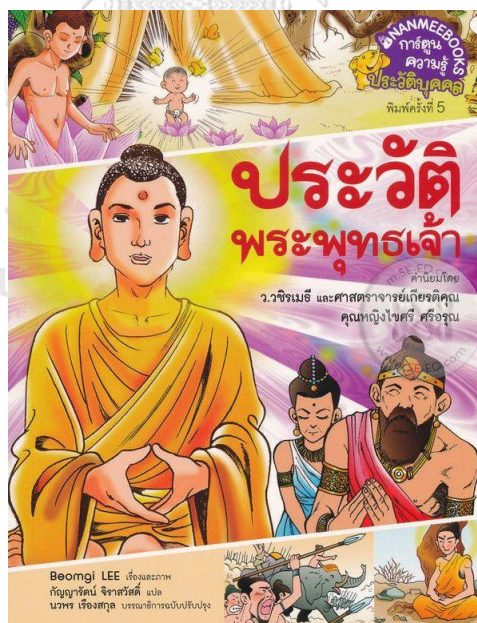
ภาพที่ 40 ภาพจากคลิปเผยแพร่ทางโซเชียลของผู้กองเบนซ์เกี่ยวกับพุทธศาสนาในมุมมองต่าง ๆ ถึงแม้จะเป็นการบรรยายในภาษาที่ไม่เป็นทางการ แต่ก็สร้างกระแสการเข้าชมเนื้อหาของผู้ชมเป็นหลักแสน โดยได้มีการเผยแพร่ผลงานอย่างต่อเนื่องทางช่องทาง youtube ภายใต้ชื่อ ผู้กองเบนซ์ CaptBenz (3 กุมภาพันธ์ 2563) (Youtube 2563)

### 2.3.3.2 สื่อสิ่งพิมพ์

สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือเกี่ยวกับพุทธประวัติของพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ได้ถูกทำการออกแบบ ตีพิมพ์เผยแพร่มาโดยตลอดทั้งในรูปแบบการ์ตูน เรื่องเล่า โดยหนังสือการ์ตูนส่วนใหญ่มุ่งเน้นให้เยาวชนรับรู้เรื่องราวชีวิตประวัติขององค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้าผ่านความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยผู้ศึกษาได้ค้นคว้ารวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นตัวอย่างในการศึกษาโดยสังเขป ดังนี้



ภาพที่ 41 ภาพสื่อสิ่งพิมพ์ประกอบหนังสือเรื่องพระพุทธเจ้า โดยสำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์ เป็นหนังสือการ์ตูนที่นำภาพจากภาพยนตร์เรื่องพระพุทธเจ้ามาดัดแปลงเป็นหนังสือเพื่อเผยแพร่ให้แก่เยาวชนและผู้สนใจทั่วไป (นายอินทร์ 2563)



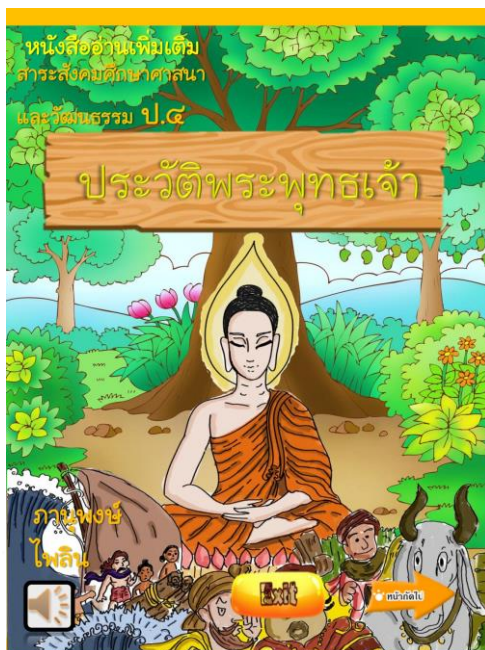
ภาพที่ 42 ภาพสื่อสิ่งพิมพ์ประกอบหนังสือการ์ตูนธรรมะพร้อมเนื้อหาสาระที่เข้าใจง่าย เรื่อง ประวัติพระพุทธเจ้า โดยสำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์ แปลโดย กัญญารัตน์ จิราสวัสดิ์



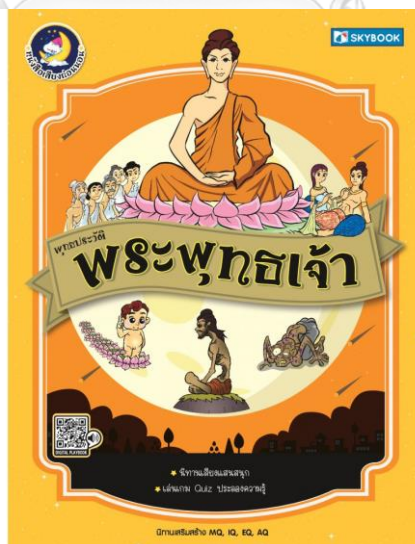
ภาพที่ 43 ภาพประกอบการประชาสัมพันธ์การ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบการเผยแพร่ผ่านแผ่น CD และหนังสือการ์ตูน เรื่องการ์ตูนพุทธประวัติสำหรับเยาวชน คำบรรยายโดย พุทธทาส อินทปัญโญ จัดทำโดย กรุงเทพมหานครสภา ผลิตเมื่อ พ.ศ. 2558 เนื้อหาเป็นเรื่องราวชีวิตประวัติพระพุทธเจ้า โดยแบ่งเป็นช่วงเหตุการณ์สำคัญต่อหนึ่งเล่ม เช่น ประสูติ ตรัสรู้ ปรีชาญาณ ประกาศธรรม



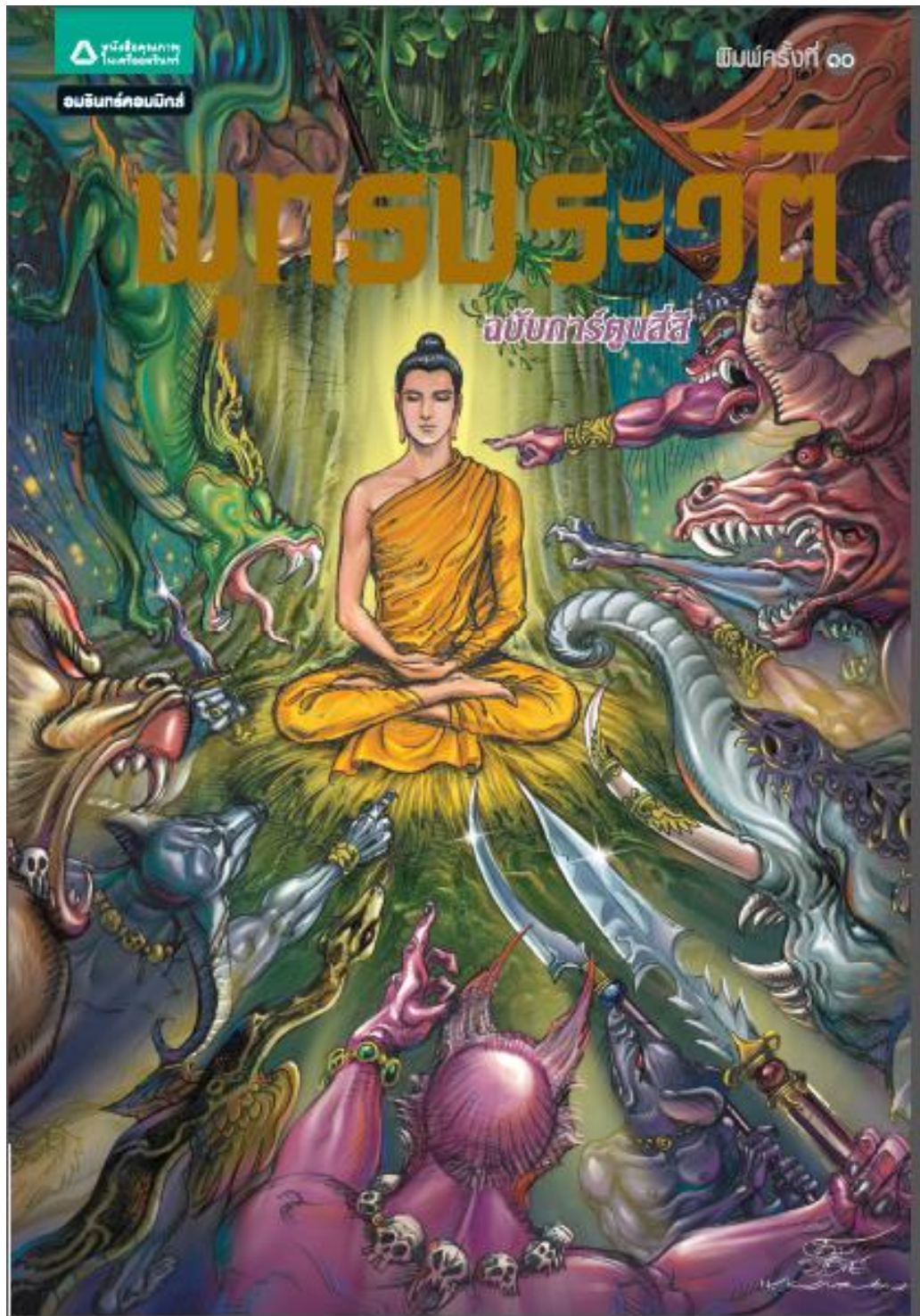
ภาพที่ 44 ภาพประกอบการประชาสัมพันธ์หนังสือการ์ตูน เรื่องพระพุทธรเจ้า เรื่องโดย สุภกฤษ บัญ กอง วาดภาพโดย กาย เบ็ญจวรรณ จำนวน 204 หน้าขาวดำ จัดจำหน่ายโดยสกายบุ๊กส์จำกัด



ภาพที่ 45 ภาพประกอบการประชาสัมพันธ์ E-book อ่านเพิ่มเติมในรูปแบบการ์ตูนประกอบ เรื่อง ประวัติพระพุทธเจ้า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เขียนบทโดย ไพลีน ปาตี ภาพประกอบ โดย ภูงษ์ ออมแก้ว อำนวยการผลิตโดย พันนิดา อุปหนอง เผยแพร่เมื่อปี พ.ศ. 2562 เนื้อหาเป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวการ์ตูนคุณยายในยุคปัจจุบันที่เล่าผ่านประสบการณ์และการอ่านให้กับตัวการ์ตูนเด็กในยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 46 ภาพประกอบการประชาสัมพันธ์ หนังสือนิทานเสียงและเกม E-book เรื่องพระพุทธเจ้า เรื่องโดย จานหนึ่ง วาดภาพประกอบโดย กาย เบ็ญจวรรณ จัดจำหน่ายและเผยแพร่โดยบริษัท สกายบุ๊กส์ จำกัด



ภาพที่ 47 ภาพประกอบการประชาสัมพันธ์ หนังสือการ์ตูนสี่สีทั้งเล่มเรื่องพระพุทธเจ้า เรื่องและวาดภาพประกอบโดย โอมรัชเวทย์ จัดจำหน่ายและเผยแพร่เมื่อวันที่ 21 พฤศจิกายน พ.ศ. 2558 โดยบริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง

### 2.3.3.3 สื่อการแสดงประเพณีนาฏกรรม

ศาสนา/เพลงแร็ป (2018) แร็ปพระญี่ปุ่น พังค์กีมังก์ (DJ TA2MI) เมื่อปี พ.ศ. 2561 นับได้ว่าเพลงแร็ปโดยพระญี่ปุ่น เป็นกระแสในโลกโซเชียล โดยพระญี่ปุ่นชื่ออะกิโนบุ ทัตซุมิ ณ วัดเซียวซานจิ เกะกะคิวกุ ประเทศญี่ปุ่น ภารกิจในช่วงกลางวันจะออกปฏิบัติกิจศาสนา โดยทั่วไป แต่ช่วงกลางคืนได้ทำหน้าที่เป็นดีเจเปิดเพลงในสถานบันเทิง เนื่องด้วยภิกษุในญี่ปุ่นไม่ได้มี ข้อห้ามเคร่งครัดเหมือนกับพระภิกษุไทย



ภาพที่ 48 กลุ่มภาพจากคลิปเผยแพร่ทางโซเชียล แสดงให้เห็นกิจวัตรของภิกษุชาวญี่ปุ่นที่มีบทบาท 2 บทบาทในคนเดียว คือหน้าที่ภิกษุและดีเจเพลงในสถานบันเทิง (Youtube 2561)

พระสายซิล วงดนตรีภิกษุ (Tariki Echo) ภิกษุญี่ปุ่นวงนี้ต้องการเห็นการเปลี่ยนแปลงไปของโลก โดยเฉพาะเรื่องศาสนา ภิกษุในประเทศญี่ปุ่นมีความต่างจากพระไทยในเรื่องของการแต่งกาย การรักษาพรหมจรรย์หรือแต่งงานได้ ฉันทมังสวริติ เนื้อสัตว์ หรือสุราได้ และยังมีอีกหลายกิจกรรมที่พระญี่ปุ่นยังสามารถทำได้เช่น ขับรถ เปิดคาเฟ่ เล่นบอร์ดเกม เป็นดีเจ ไปจนถึงขึ้นเวทีเป็นนักร้อง กลุ่มพระในประเทศญี่ปุ่นกลุ่มหนึ่งที่ต้องการให้ผู้คนสนใจในศาสนามากขึ้น เพราะที่ผ่านมาเห็นว่าการเทศน์การสอนกันตรง ๆ อาจจะน่าเบื่อและไม่ทันยุคสมัย เมื่อต้องการให้คนเข้า



ใกล้ธรรมะ ศึกษาศาสตร์ในประเทศญี่ปุ่นจึงหาวิธีต่าง ๆ นานามาดึงดูดผู้คน จึงนำเพลงและการแสดงสมัยใหม่ อย่างคอนเสิร์ตมาใช้กับการสวดมนต์สำหรับผู้คนปัจจุบัน นอกจากกิจกรรมคอนเสิร์ตแล้ว ด้านข้างของ เวทียังมีกิจกรรมที่ศึกษาให้คำปรึกษา การนั่งสมาธิท่ามกลางเสียงอึกทึกรอบด้าน ทั้งนี้หลักการคำสอน ของศาสนาพุทธในญี่ปุ่นและไทยยังดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน แต่ต่างกันรายละเอียดวิธีการ เผยแพร่และครองตน

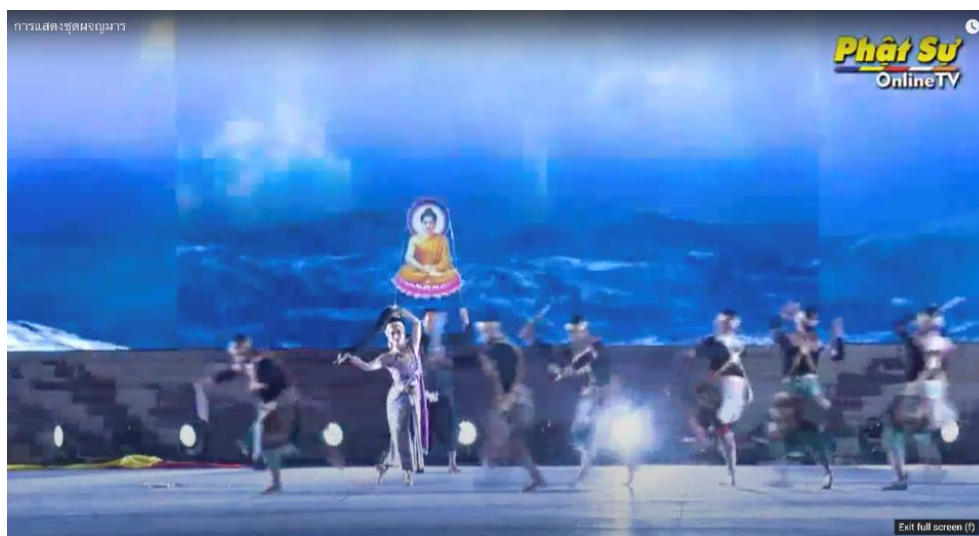


ภาพที่ 49 กลุ่มภาพจากคลิปเผยแพร่ทางโซเชียลและสถานีโทรทัศน์สาธารณะ แสดงให้เห็นบทบาท หน้าที่ของภิกษุชาวญี่ปุ่นที่มีการแต่งกายเปลี่ยนไปจากเดิมและทำบทบาทหน้าที่เปิดดนตรีประกอบ บทสวดเพื่อให้เข้าถึงประชาชนบางกลุ่ม ภาพประชาสัมพันธ์จาก <https://bit.ly/3xZUOSC> c (ภาพ บันทึกช่วงต้นปี 2562 รายการรอบโลก โดย กรุณา บัวคำศรี ออกอากาศทาง PPTV HD36 และ เผยแพร่ทางช่องทางสื่อโซเชียล youtube 18 มกราคม 2564) (Youtube 2562)



ภาพที่ 50 กลุ่มภาพจากคลิปเผยแพร่ทางโซเชียล แสดงให้เห็นบทบาทหน้าที่ของภิกษุที่เปลี่ยนไปจากอดีต โดยในภาพสารคดีข่าว ภิกษุได้ทำการเผยแพร่พุทธศาสนาผ่านเพลงแร็ป ซึ่งปกติเป็นกิจกรรมของฆราวาส เนื่องด้วยภิกษุชาวญี่ปุ่นเป็นเล็งเห็นว่าการเผยแพร่หลักธรรมหรือบทสวดแบบดั้งเดิมไม่สามารถครองใจคนในยุคปัจจุบันหรือคนบางกลุ่มได้ จึงเกิดความคิดสร้างสรรค์รูปแบบการเผยแพร่ผ่านดนตรีและสิ่งบันเทิงที่ทันสมัย มีการแต่งกายให้ร่วมสมัยกับยุคปัจจุบัน มีการสร้างกิจกรรมต่าง ๆ ให้เข้าถึงประชาชนมากขึ้น (Youtube 2562)

การแสดงนาฏศิลป์ไทยเนื่องด้วยงานวันวิสาขบูชาโลก ประจำปี พ.ศ. 2562 (2019) วันที่ 12 พฤษภาคม พ.ศ. 2562 ณ ศูนย์วัฒนธรรมพุทธศาสนาตามจี๊ก จังหวัดท่านาม ประเทศเวียดนาม นำแสดงโดยนักแสดงจากสำนักการสังคีต กรมศิลปากร เป็นการนำเสนอในรูปแบบโฆษณาละครและระบำประกอบการแสดงภาพมัลติมีเดียบนจอหลังนักแสดงด้วยภาพกราฟิกเคลื่อนไหวและแสงสีสมจริง

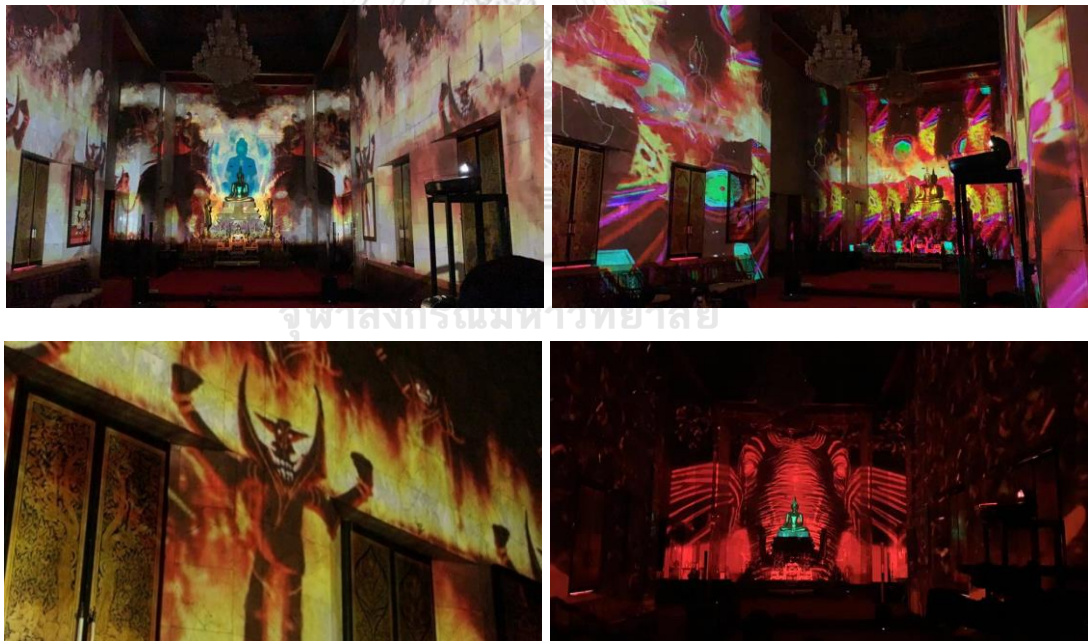


ภาพที่ 51 ภาพจากคลิปเผยแพร่ทางโซเชียลการแสดงผลนาฏกรรมตอน ผจญมาร โดยนักแสดงสำนักสังคีต กรมศิลปากร (Youtube 2562)

นิทรรศการศิลปะดิจิทัล (2019) “โพธิเจียเตอร์” (2019) ในพระอุโบสถวัดสุทธิวาราม กรุงเทพฯ นับเป็นการแสดงธรรมะในรูปแบบใหม่ โดยเจ้าอาวาสวัดสุทธิวาราม กรุงเทพฯ ได้เปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่ได้นำเสนอแนวความคิดที่ต้องการจะสื่อถึงการเผยแพร่หลักธรรมทางศาสนา โดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การฉายโปรเจกเตอร์ หรือที่รู้จักโดยทั่วไปว่า แมพพิงแอนิเมชัน โดยผู้นำนเสนอได้นำเรื่องราวจากบทสวดชัยมงคล หรือ พาทุงมหากา ที่คนไทยนิยมสวด แต่ไม่รู้ความหมาย มาเล่าเรื่องผ่านแสง เสียง แอนิเมชันภายใต้แนวความคิด “แก่นเดิม เปลือกใหม่ ของพุทธศาสนา” รวมทั้งสิ้น 8 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ความไม่รู้-บารมี ตอนที่ 2 เฉียวเฉียว-อดทน ตอนที่ 3 โกรธ-เมตตา ตอนที่ 4 หลงผิด-เตือนสติ ตอนที่ 5 ใส่ร้าย-สงบนิ่ง ตอนที่ 6 บิดเบือน-ปัญญา ตอนที่ 7 เผชิญ-รู้บทบาท ตอนที่ 8 ยึดมั่นในตัวตน-เห็นธรรม โดยได้ทำการเผยแพร่ นิทรรศการให้ผู้ชมเข้าชมระหว่างวันที่ 18 พฤษภาคม-9 มิถุนายน 2562 ณ พระอุโบสถวัดสุทธิวาราม กรุงเทพฯ



ภาพที่ 52 ภาพบรรยากาศก่อนการแสดงนิทรรศการศิลปะดิจิทัล ภายในพระอุโบสถวัดสุทธิวราราม ช่วงพฤษภาคม 2562 (Mthai 2562)



ภาพที่ 53 ภาพบรรยากาศการแสดงนิทรรศการศิลปะดิจิทัล สื่อประสมเรื่องพายุ ในภาพเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับตอนผจญมาร มีการใช้เทคนิคภาพแอนิเมชันฉายผ่านระบบโปรเจคเตอร์บนผนังและวัตถุประกอบภายในพระอุโบสถทั้ง 3 ด้าน มีเสียงและดนตรีบรรยายเนื้อหาและสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชม ภายในพระอุโบสถวัดสุทธิวราราม (eventpop 2562)



ภาพที่ 54 ภาพประชาสัมพันธ์การเผยแพร่การแสดง และภาพถ่ายการแสดงหนังจับระบำ เล่าเรื่อง พุทธประวัติ ตอน มารผลญ โดย รศ.ดร.อนุกูล โรจนสุขสมบูรณ วันที่ 12 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562 ณ หอแสดงดนตรี อาคารศิลป์วัฒนธรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นการนำระบำและการแสดงหนังใหญ่มาแสดงร่วมกัน และใช้สื่อเทคโนโลยีประกอบการแสดง บันทึกภาพและออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้วิจัย งานวิจัยการแสดงชุดนี้ได้ทำการเผยแพร่ผ่านระบบโซเชียล youtube.com บันทึกภาพและออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์โดยผู้วิจัย



ภาพที่ 55 ภาพถ่ายบันทึกการแสดงนิทรรศการสื่อผสมภาพยนตร์ 3 มิติแสงสีเสียง5D เรื่อง พระพุทธเจ้าเปิดโลก ระหว่างวันที่ 7-15 ธันวาคม พ.ศ. 2556 และ ณ มหารัตนวิหารคด วัดพระธรรมกาย จังหวัดปทุมธานี และได้มีการเผยแพร่ผ่านระบบโซเซียลเพื่อให้ผู้ชมสามารถติดตามเนื้อหาสาระได้ตลอดเวลา เผยแพร่สื่อการแสดงโดย Dhamma meditation (DMCtv - Dhamma Meditation Channel 2556)

## 2.4 เอกสารด้านนาฏกรรมหุ่น

### 2.4.1 นาฏกรรมหุ่นในประเทศไทย

ประวัติความเป็นมาของมหรสพหุ่นไทย โดยเฉพาะหุ่นกระบอกที่ได้ทำการศึกษา ค้นคว้ามาตั้งแต่อดีตนั้น ได้มีผู้บันทึกไว้เป็นหลักฐาน รวมถึงงานวิจัย บทความ ที่มีหลักฐานและหลากหลายแนวความคิดที่ทำงานพัฒนางานวิจัยนี้ตรงเป้าหมาย อีกทั้งผู้วิจัยเองซึ่งเป็นผู้คลุกคลีในวงการหุ่นไทยมากกว่า 23 ปี และได้รับการบอกเล่าจากพ่อครู แม่ครูหุ่นกระบอกไทย อาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย โดยการศึกษาได้เนื้อหาเรียงชื่อตามตัวอักษรรายนามของผู้วิจัยโดยสังเขป ดังนี้

**จักรพันธ์ โปษยกฤต** ศิลปินแห่งชาติสาขาทันตศิลป์ (จิตรกรรม) ประจำปี พ.ศ. 2543 และได้รับการยกย่องเป็น 1 ใน 52 นายช่างเอกในรอบ 200 ปี แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ได้เขียนหนังสือ “หุ่นจักรพันธ์” เกี่ยวกับงานศิลปะหุ่นกระบอกไทยเพื่อเผยแพร่ โดยลงลึกถึงประวัติความเป็นมาของงานหุ่นกระบอกไทย ตลอดจนรายละเอียดลักษณะและวิธีการประดิษฐ์หุ่นกระบอกไทยไว้ คือ *เมื่อแรกที่คุณครูขึ้น สกุลแก้ว ครูคนแรกของเราสอนให้เราเซ็ดหุ่น ท่านสอนให้เรากล่อมไหล่หุ่น*

เป็นอันดับแรก กำปลายกระบอกด้านล่างด้วยมือซ้าย ปลายไม้กระบอกด้านบนมีไหล่หุ้มเสียบหัวหุ้มไว้ข้างบน เวลาคลอมนไหล่ เราจะตั้งไม้กระบอกตรงก่อน แล้วกดไหล่ซ้าย ทีไหล่ซ้ายไปข้างหน้า ทั้ง ๆ ที่ไหล่เอียงอยู่อย่างนั้น พอได้ระยะก็กดไหล่ขวาทำเช่นเดียวกัน...ภาษาพูดที่ครูบาอาจารย์ทางหุ่นใช้คือ “เล่นหุ่น” ถ้าเป็นทางการภาษาเขียนภาษาอ่านจะใช้ว่า “แสดงหุ่น” หรือ “การแสดงหุ่น” (จักรพันธ์ โปษยกฤต 2552)

จักรพันธ์ โปษยกฤต (2009) “เรื่องที่หุ่นกระบอกนิยมแสดงก็คือ เรื่องที่ละคอนก็นิยมแสดงนั่นเอง หรืออีกนัยหนึ่งเรื่องใดที่ละคอนนำมาเล่นได้ หุ่นกระบอกก็นำมาเล่นได้ ทั้งนี้เว้นแต่เรื่องละครในซึ่งก็มีอยู่เพียง 2 เรื่อง คือ 1. อิเหนา 2. อุณรุท ด้วยละครในดำเนินเรื่องชา มีบทร้องและการบรรเลงที่จิตใจจะสำแดงความงามงดงามในการร่ายรำของตัวละคร อันไม่เหมาะสมกับหุ่น ซึ่งทำทำไม่ได้มากและต้องการจะดำเนินเรื่องให้รวดเร็วสนุกสนานอันเป็นลักษณะเฉพาะของหุ่นกระบอก... เรื่องละคอนนอกจากนี้ เช่นเรื่อง มณีพิชัย ไชยทัต สังข์ศิลป์ไชย พระรถ-เมรี มโนห์รา ซึ่งเป็นเรื่องละคอนที่เล่นกันมาตั้งแต่สมัยอยุธยาเป็นราชธานี ไม่ปรากฏว่าหุ่นกระบอกนำมาเล่นหรือจะเล่นบ้างเป็นบางครั้งบางคราว ก็คงจะเป็นที่นิยมน้อยกว่าเรื่องที่ยกมาตั้งแต่ต้น...” น. 106. “การแสดงหุ่นกระบอกแต่ก่อนนั้นเป็นที่นิยมไม่ว่าจะเป็นงานหลวงหรืองานราษฎร์การแสดงในงานหลวง หรือของทางราชการ ได้แก่ งานสมโภชตามนักขัตฤกษ์ต่าง ๆ หรืองานพระศพของเจ้านาย หรือที่เรียกว่างานพระเมรุ ซึ่งจะต้องมีการแสดงมหรสพตามช่องระथा ได้แก่ การแสดงโขน ละคร หุ่น หนังใหญ่ เป็นอาทิ...แต่สำหรับงานราษฎร์ก็ยังมีนิยามหาหุ่นกระบอกไปแสดงกัน โดยเฉพาะแสดงในงานศพ ประเพณีการแสดงหุ่นงานศพนี้ เป็นด้วยว่าผู้วายชนม์สิ่งเอาไว้ก่อนถึงแก่กรรมบ้าง หรือไม่ก็เจ้าภาพมีความประสงค์จะให้มีการละเล่นครีกครื้นอันถือเป็นประเพณีของไทยเราแต่ไหนแต่ไรบ้าง...หุ่นกระบอกสมัยแรก ๆ มีผู้ว่าจ้างไปเล่นตามบ่อนการพนัน เพื่อเป็นการดึงให้คนเข้าบ่อนด้วย...ในสมัยปัจจุบัน (พ.ศ. 2524) การหาหุ่นไปแสดงตามงานศพยังคงพอมืออยู่บ้างประปราย แต่งานปีที่ท้องสนามหลวงไม่มีหุ่นกระบอกแสดงอย่างเคย ส่วนมากจะเป็นการฉายภาพยนตร์จอใหญ่หลาย ๆ จอประชันแทรกมหรสพอื่น ๆ ที่เคยมีมาแต่ก่อน”

นอกจากงานวิจัย บทความ หนังสือที่นายจักรพันธ์ โปษยกฤตได้เขียนเผยแพร่แล้ว ยังมี การเผยแพร่เนื้อหาทางานศิลปะหุ่นกระบอกในสื่ออื่นๆ ของท่านอีก เช่น สื่อภาพเคลื่อนไหวการแสดงหุ่นกระบอกไทยเรื่อง สามก๊กและตะเลงพ่าย รวมถึงการเสวนาเชิงวิชาการเรื่อง “หุ่นกระบอกจักรพันธ์ โปษยกฤต” ในวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2561 ณ โรงแรมแบงค็อก แมริออท เดอะ สุรวงศ์ จัดโดย สถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยเนื้อหาในการเสวนาทางวิชาการนั้นได้มุ่งเน้นถึงกระบวนการสร้างงานการแสดงหุ่นกระบอกเรื่องตะเลงพ่าย ว่ากระบวนการแนวคิดแรงบันดาลใจอย่างไร ในช่วงการเสวนาทางวิชาการนั้น มีส่วนหนึ่งที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลมาพัฒนางานสร้างสรรค์ของตนเองคือ กระบวนการสร้างสรรค์หุ่นที่ครูจักรพันธ์ได้คิดค้นการนำวัสดุสมัยใหม่มาทดแทนวัสดุเดิม เช่น การนำ

ไฟเบอร์กลาสมาทำเป็นหัวหุ่น ไหลหุ่น ลำตัวที่ทำมาจากท่อ PVC ซึ่งการบวนการนี้ครูได้แสดงให้เห็นว่า เราสามารถนำสิ่งที่หาได้ในปัจจุบันมาประยุกต์ใช้ได้กับงานแบบดั้งเดิมได้เช่นกัน และไม่เป็นการผิดธรรมเนียมใด ๆ ทั้งนี้เพื่อให้ศิลปินรุ่นหลังได้เห็นว่างานศิลปะนั้นดั้งเดิม แต่ทั้งนี้งานศิลปะดั้งเดิมต้องมีความชำนาญอย่างถ่องแท้เสียก่อน อีกทั้งมีการนำเทคโนโลยีมาประกอบการแสดง เช่น แสง สี เสียง เพื่อให้การแสดงมีความสวยงามสมจริงมากกว่าเดิม ทั้งนี้การเป็นไทยที่งดงามยังคงไว้สมบูรณ์แบบ

**จิระประภา บุญยนิษฐ์** ได้เขียนบรรยายไว้ในหนังสือหุ่นการทำและวิธีใช้ “หุ่นคือมรดกทางศิลปะอย่างหนึ่งที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณกาล เป็นสิ่งที่เตือนให้คนหวนกลับไปนึกถึงยุคสมัยเก่า ซึ่งผ่านพ้นไปนานแล้ว นอกจากนั้นยังเป็นเครื่องมือให้ศิลปินได้ทดลองความคิดในเรื่องที่เกี่ยวกับทรวดทรง สี สัน ทำทาง และการเคลื่อนไหว การแสดงหุ่นยังเป็นที่นิยมอย่างกว้างขวางทั่วทุกมุมโลก เรื่องที่นำมาแสดงมักเป็นประเภทนิยายปรัมปรา เป็นเรื่องเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์อภินิหาร ตลอดจนเรื่องสนุกสนานในแต่ละท้องถิ่นที่เล่าสืบกันมา หุ่นคืออะไร หุ่นคือสิ่งที่ไม่มีชีวิต เคลื่อนไหวได้ในรูปแบบของละครโดยมนุษย์ หุ่นมีหลายแบบ แต่ต้องไม่ใช่ตุ๊กตาหรือหุ่นยนต์ ผู้สร้างหุ่นนับว่าเป็นศิลปินที่ผิดแผกไปจากศิลปินประเภทอื่น ทั้งนี้เพราะผู้สร้างหุ่นจะต้องเป็นทั้งช่างแกะ ช่างเย็บปักถักร้อย ช่างจำลองแบบ ช่างไม้ ช่างประดิษฐ์ นักเขียน และนักแสดง รวมอยู่ในบุคคลเดียวกันถ้าใครมีความสามารถทุกอย่างดังกล่าว ก็นับว่าบุคคลผู้นั้นเป็นศิลปินที่อัจฉริยะซึ่งหาได้ยาก ส่วนมากมักจะรวมกันเป็นคณะ โดยรวมเอาผู้มีความสามารถแต่ละด้านมาร่วมกันทำงาน” (จิระประภา บุญยนิษฐ์ 2522)

**นิเวศ แววมณะ** (2013) ผู้วิจัยได้บรรยายเรื่องหุ่นกระบอกไทยในมิติวัฒนธรรม วันที่ 21 กรกฎาคม พ.ศ. 2556 ณ ห้องนิทรรศการหมุนเวียน ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย ใจความว่า “หุ่น เป็นตัวแทนของสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต เช่น มนุษย์ สัตว์ สิ่งของ หรือสามารถแสดงความสามารถและอิทธิฤทธิ์ที่บางครั้งไม่สามารถใช้คนจริงแสดงแทนได้ รวมถึงหุ่นยังสามารถเสริมจินตนาการสร้างสรรค์ในเชิงช่างศิลปะเข้าไปในตัวหุ่น ให้เกิดความสวยงาม วิจิตรและน่าสนใจตามรูปแบบงานสร้างสรรค์ของศิลปินแต่ละท่าน ซึ่งหุ่นนั้นมีหลากหลายชนิดในประเทศต่างๆ ทั่วโลก โดยชาติที่มีอารยธรรมทั่วทุกมุมโลกนั้นจะมีหุ่นเป็นเครื่องประกอบการแสดงให้เห็นเป็นเอกลักษณ์อย่างเด่นชัด เช่น หุ่นสาย Marionette ของประเทศฝรั่งเศส หุ่นสายของปราสาทของสาธารณรัฐเช็ก หุ่นกระบอก หุ่นสาย หุ่นดุนมือมือของชนพื้นเมืองต่างๆ ในสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนจีน หุ่นสายโยคเตของประเทศเมียนมา หุ่นกระบอกควายังโกเล็กของประเทศอินโดนีเซีย หุ่นบุงระซุของประเทศญี่ปุ่น หรือหุ่นหลวง หุ่นกระบอกและหุ่นละครเล็กของประเทศไทย เป็นต้น”



ด้วยประสบการณ์ในด้านนาฏกรรมหุ่น ผู้วิจัยเคยได้จัดการทดลองการแสดงและการสัมมนาเชิงวิชาการขึ้นหลังจากเปิดทดลองการแสดงหุ่นกระบอกแนวใหม่เรื่อง “พันท้ายนรสิงห์ เดอะมิวสิคัล พัพเพทโชว์” เมื่อวันที่ 26 มีนาคม 2557 ณ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย และหอประชุมมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ เมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2559 เพื่อแสดงให้เห็นว่า มหรสพการแสดงหุ่นกระบอกนั้น มีความจำเป็นต้องปรับตัวและพัฒนาการแสดงให้เข้ากับยุคสมัยของผู้ชมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไป ซึ่งการทดลองการแสดงในครั้งนั้นแสดงให้เห็นว่า หุ่นกระบอกไทยที่ผสมผสานแนวความคิดใหม่นั้นสามารถครองใจผู้ชมได้เป็นอย่างดีและทำให้เกิดกระแสอยากชมการแสดงหุ่นที่ได้รับการพัฒนานี้ต่อไป

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยฉบับนี้และเป็นศิษย์กับนางขึ้น(ครูขึ้น) สกุลแก้ว (2001) ราวปี พ.ศ. 2544 ได้มีการสัมภาษณ์นางขึ้นได้ใจความว่า “ฉันทำหุ่นกระบอกไทยไม่เป็นหรอกเชิดเป็นอย่างเดียวหัวหุ่นกระบอกที่มีการปั้นหรือการแกะสลักพ่อฉันไปจ้างช่างปั้นพระแถววัดสุทัศน์ฉันจำชื่อไม่ได้แก่แล้วเลยลืม ช่างแกวนั้นเป็นคนปั้นให้ หุ่นในคณะของพ่อฉันบางตัวเลยมีหน้าตาละม้ายคล้ายพระ เป็นทรงมะตูมส่วนเสื้อผ้านั้นพ่อและแม่ฉันเป็นคนทำเองฉันก็ช่วยตั้งแต่เด็กแต่ส่วนมากฉันจะเชิดและสีซอ เธอมาเรียนหุ่นกับฉัน ฉันก็ดีใจแล้ว ไม่ต้องเสียเงินอะไร เอาแค่ดอกไม้ขันธูปเทียนผ้าขาวเงิน 12 บาท มาเป็นค่ากำนลไหว้ครูก็พอ”

การศึกษาค้นคว้าของตนเองของผู้วิจัยได้สอดคล้องกับข้อมูลของนักวิจัยท่านต่างๆ ที่ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับบทบาทของหุ่นในประเทศต่าง ๆ ไปในทิศทางเดียวกัน คือการพัฒนาการแสดงหุ่นให้เข้ากับยุคสมัย โดยบทบาทของการแสดงหุ่นนั้นไม่ใช่เพียงแค่การอนุรักษ์ แต่เป็นการต่อยอดในเส้นทางด้านศิลปวัฒนธรรม วงการบันเทิงและการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างชาติ

นิमित พิพิธกุล ได้เขียนวิจัย เรื่อง การศึกษาและการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์หุ่น ตะวันออกและตะวันตก โดยมีใจความที่สามารถนำมาศึกษาต่อยอดได้คือ “เมื่อเทียบเคียงศิลปะหุ่น ตะวันตกและตะวันออกจะพบว่า ศิลปะหุ่นตะวันตก ไม่ได้คำนึงถึงการสืบสานและรักษาเอกลักษณ์เฉพาะหุ่นแบบเฉพาะ กล่าวคือ ในขณะที่คณะหุ่นคณะหนึ่งเริ่มต้นด้วยหุ่นประเภทหนึ่งในการจัดแสดง หากเมื่อเวลาผ่านไปความสนใจเปลี่ยนไป ก็สามารถที่จะนำเสนอผลงานการแสดงจากหุ่นในประเภทอื่นๆ สร้างความหลากหลายในการเลือกนำเสนอได้ ในขณะที่ศิลปะหุ่นตะวันออก ลักษณะความเชื่อเชิงขนบและกระบวนการสืบทอดเชิงอนุรักษ์ ทำให้คณะหุ่นโดยส่วนใหญ่เมื่อเริ่มต้นสนใจและนำเสนอสื่อศิลปะด้วยประเภทใดก็จะพยายามในการสืบสานเฉพาะศิลปะประเภทนั้น ข้อต่างในข้อนี้ จะทำให้เห็นว่า ในขณะที่ศิลปะหุ่นตะวันตกสามารถเปลี่ยนแปลงรูปแบบการแสดงของตนเองได้ สิ่งที่เกิดผลคือ การเปิดให้เห็นการนำเสนอใหม่ๆ รับกับความต้องการของศิลปินที่มีการทดลองอย่างต่อเนื่อง เกิดการสร้างเรื่องราวใหม่ ที่ทำให้พัฒนาการสร้างสรรค์มีการเติบโตและเปลี่ยนแปลงต่อเนื่องตลอดเวลา

หากแต่ส่วนที่เป็นข้อด้อยคือ งานสร้างสรรค์ศิลปะหุ่นใหม่ ไม่มีการสืบสานรักษาอย่างชัดเจน ในบางคณะมีการทิ้งหุ่นเก่าไป เพื่อสร้างหุ่นใหม่ จึงทำให้หุ่นซึ่งควรมีสถานะเสมือนมรดกทางศิลปะถูกละทิ้งและถูกมองเป็นเพียงวัตถุ ในขณะที่ศิลปะหุ่นตะวันออก จะเป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการสืบสานรักษาเฉพาะหุ่นประเภทนั้นๆ คือเคยเริ่มต้นแสดงด้วยหุ่นประเภทใดก็ใช้หุ่นประเภทนั้นๆ แสดงอย่างต่อเนื่อง และหลายคณะจะคงแสดงอยู่ไม่กี่เรื่อง โดยเป็นการแสดงเพื่อผลทางการแสดงออกซึ่งการอนุรักษ์ขนบธรรมเนียมประเพณี ข้อดีคือ ศิลปะมีความพยายามที่จะได้รับการสืบสานรักษา มีการพัฒนาอัตลักษณ์และรายละเอียดของงานสร้างสรรค์ศิลปะหุ่นให้มีรายละเอียดงดงาม ข้อด้อยคือ ใน การนำเสนอผลงาน ขาดการพัฒนาแนวทาง สร้างเรื่องราวใหม่ ทำให้ในการนำเสนอศิลปะในยุคสังคมใหม่ที่ต้องการความแปลกใหม่ อาจจะไม่ได้รับความสนใจและการกระตุ้นการเผยแพร่เพื่อการชมได้มากนัก ข้อด้อยอีกประการคือ ความพยายามสืบสานรักษาที่จะนำเอาคนรุ่นใหม่มาเรียนรู้เพื่อรักษาไว้ ถ้าไม่มีการพัฒนารูปแบบแนวทาง ก็อาจสร้างความเบื่อหน่ายและขาดกระบวนการสืบสานอย่างจริงจัง...” (นิมิต พิพิธกุล 2558)

จากงานวิจัยข้างต้นพบว่าทางเดินของการแสดงหุ่นของแถบตะวันตกและแถบตะวันออกจะมีวิถีที่ต่างกันคือ แถบตะวันตกจะมีวิถีการพัฒนาไปเรื่อย ๆ โดยไม่ยึดติดกับแบบแผนเดิม ส่วนวิถีการเชิดแสดงหุ่นแถบตะวันออกจะยึดแนวทางการอนุรักษ์ โดยเฉพาะการแสดงหุ่นในประเทศไทย การแสดงหุ่นกระบอกแทบทุกคณะเป็นการแบบจารีตดั้งเดิม ทั้งในรูปแบบการแสดงและเนื้อเรื่องประกอบการแสดง จะต่างกันเพียงรายละเอียดปลีกย่อยของงานศิลปะที่อยู่บนตัวหุ่นและฉากประกอบการแสดงเท่านั้น โดยมีคณะจักรพันธ์ุ ที่ได้เริ่มนำเทคโนโลยีแสงสีมาประกอบการแสดง มีการพัฒนาเทคโนโลยีการเคลื่อนไหวของตัวหุ่นที่สมจริงมากขึ้น มีความวิจิตรละเอียดอ่อนมากกว่าหุ่นกระบอกไทยแบบดั้งเดิม และบ้านตุ๊กกะตุนหุ่นกระบอกไทยของผู้วิจัยที่มีการพัฒนาเทคโนโลยีการเคลื่อนไหวได้เหมือนคนจริงมากขึ้นและมีการนำเทคโนโลยีการฉายภาพแอนิเมชันบนจอแอลอีดีและการใช้แมพฟิงแอนิเมชันผสมผสานกับการแสดงให้มีมิติสมจริงมากกว่าแต่ก่อน โดยคณะหุ่นกระบอกไทยทั้งสองคณะนี้ได้มีการพัฒนาฉากหุ่นกระบอกให้มีมิติและการใช้สื่อผสมให้ฉากดูสมจริง

**ศราวุธ จันทระ** ได้ดำเนินงานวิจัยเรื่องหุ่นกระบอกคณะชะเวงหลานแม่บุญช่วย จังหวัดนครสวรรค์, หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, “นางชะเวง อ่อนละม้าย เป็นทนายทนายแห่ง โดยตรง ยังสืบทอดการแสดง โดยยึดรูปแบบการแสดงของบรรพบุรุษและรักษาหุ่นบางตัวที่มีอายุมากกว่า 100 ปีไว้ ประกอบกับผู้เชิดคณะนี้เหลือเพียง 4 คน ซึ่งมีอายุมากกว่า 60 ปี โดยมีประสพการณ์ในการเชิดหุ่นกระบอกมากกว่า 50 ปี แต่เป็นที่น่าเสียดาย ไม่มีทายาทมารับช่วงสืบทอดการแสดงนี้ รวมถึงเยาวชนและผู้ที่มีใจจะศึกษาอย่างจริงจังมีน้อยมาก ผนวกกับการแสดงหุ่นกระบอกที่นับวันจะเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคม” (ศราวุธ จันทระ 2550)

การวิจัยของผู้วิจัยดังกล่าวได้มีการบันทึกการแสดงหุ่นกระบอกคณะนางชะเวงที่เป็นการแสดงสืบทอดต่อกันมาหลายยุคหลายช่วงจากต้นตระกูลเดิม โดยยังคงใช้หุ่นชุดแรกที่สร้างไว้เมื่อครั้ง นายเหนงเป็นผู้คิดสร้างมาทำการแสดงจนถึงปัจจุบันโดยไม่มีการสร้างหุ่นตัวใหม่เพิ่ม มีเพียงการซ่อมแซมหุ่นเดิมให้คงสภาพเพื่อใช้งานต่อไป อีกทั้งใช้ผู้เชิดแสดงเพียงไม่กี่คน ซึ่งเป็นคนรุ่นเก่าที่สภาพแทบทั้งสิ้น และปัจจุบันเสียชีวิตไปหลายท่าน มีเพียงยายชะเวงและนางประไพ เกตุทอง ที่ยังพอเชิดมาถึงปัจจุบัน (2562) รวมถึงการแสดงยังคงยึดขนบการแสดงหุ่นแบบดั้งเดิมที่ไม่ได้มีการพัฒนาการแสดงหุ่นเปลี่ยนไปจากเดิม และที่ผ่านมามีแทบไม่ได้ส่งทอดองค์ความรู้ด้านการเชิดแสดงหุ่นกระบอกไทยสายยายชะเวงสักเท่าไร

**ศุภย์มานุษยวิทยาสิริธร** ได้เขียนบทความแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความนิยมในหนังสือหุ่นกระบอกไว้ดังนี้ “ด้วยปัจจัยหลายประการที่ทำให้หุ่นกระบอกในช่วงระยะฟื้นฟูมีผลต่อการสืบทอดความนิยมแพร่หลาย ทำให้เกิดคณะหุ่นกระบอกของชาวบ้านหลายคณะสืบต่อจากคณะหุ่นรุ่นแรก จนมาสู่ช่วงชบเซาซึ่งเป็นช่วงที่เมืองไทยต้องประสบกับภาวะหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ประมาณปี พุทธศักราช 2517 จนกระทั่งปีพุทธศักราช 2520 หุ่นกระบอกได้กลับมาสู่ความสนใจอีกครั้ง หลังจากระยะชบเซา บุคคลแรกผู้ทำให้หุ่นกระบอกมีชีวิตขึ้นมาอีก คือ จักรพันธ์ โปษยกฤตและมีกรมศิลปากร และมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เป็นผู้ต่อประกายและประสานในระยะต่อมา จึงเป็นเหตุให้การแสดงหุ่นกระบอกได้รับการกล่าวขานในด้านความงามของตัวหุ่นและก่อให้เกิดความสนใจในศิลปะสาขานี้ในกลุ่มระดับอุดมศึกษา ที่จะสืบทอดการเล่นในฐานะการเล่นที่แสดงศิลปะวัฒนธรรมของชาติ เพื่อบูรณาการไว้เป็นมรดกแก่คนรุ่นต่อไป การแสดงในระยะนี้จะต่างจากยุคเฟื่องฟู คือการแสดงหุ่นกระบอกมิใช่เพื่อความบันเทิงตั้งแต่ก่อน หากมีบทบาทสำคัญในฐานะเป็นศิลปะแขนงหนึ่งของชาติไทยที่กำลังจะสูญหายไปปัจจุบันการแสดงหุ่นกระบอกจะยังพอมีการแสดงในโอกาสสำคัญบ้างเป็นระยะ เพื่อให้คนในสังคมได้พอรับรู้ถึงการมีอยู่ของการแสดงหุ่นกระบอกนี้ อยู่น้อยเป็นการพยายามอนุรักษ์และสืบทอดการเล่นหุ่นกระบอกให้คงอยู่สืบไป และเปรียบเสมือนการช่วยยกฐานะหุ่นกระบอก จากการการเล่นของชาวบ้านมาสู่การเล่นที่เป็นมรดกของชาติ หากแต่ยังไม่แน่ชัดว่า การสืบทอดการเล่นชนิดนี้จะดำรงอยู่ได้นานมากน้อยต่อไปเพียงใด” (ศุภย์มานุษยวิทยาสิริธร 2542)

**ศักดิ์ ปั้นเหนงเพ็ชร** “อาจกล่าวได้ว่าการเล่นหุ่นกระบอกของไทยนั้น เป็นมรดกที่มีความสำคัญยิ่งอย่างหนึ่ง และมีความเป็นเอกไม่แพ้การเล่นชนิดอื่น ๆ ทั้งนี้เนื่องจากเหตุผลสำคัญหลายประการ กล่าวคือ ประการแรกการเล่นหุ่นกระบอกรวมเอาศิลปะ วัฒนธรรมสาขาต่าง ๆ ของชาติเอาไว้ด้วยกันมากมายหลายแขนง...นับแต่โบราณกาลสืบต่อมามากใช้เรื่องจากรวรรณคดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งวรรณคดีที่มีเรื่องเป็นในเชิงนิทานนิยายประเภทจักร ๆ วงศ์ ๆ เช่น พระอภัยมณี และลักษณะ

วงศ์ เป็นเรื่องที่ได้รับนิยามมาก...การแสดงหุ่นกระบอกไทยนั้น ถึงแม้จะมีเรื่องสนุกสนานตลกโปกฮาแทรกอยู่ตลอดเรื่อง แต่ก็เข้าไปในลักษณะตลกแบบผู้ใหญ่ บางเรื่องยังแฝงด้วยคติธรรมลึกซึ้ง มีเนื้อหากินใจและมักจะมีความยาวพอสมควร อย่างไรก็ตามมหรสพหุ่นกระบอกของไทยก็เป็นที่ไปดังเช่นการละเล่นมหรสพของเราอย่างอื่น ๆ คือเป็นแบบที่เรียกว่า “เด็กดูได้-ผู้ใหญ่ดูดี”...สาเหตุที่ทำให้ความนิยมการแสดงหุ่นกระบอกน้อยลง อีกประการหนึ่งคือสถานะเศรษฐกิจในปัจจุบัน ไม่เอื้อที่จะให้มีการละเล่นอย่างสมัยโบราณ เรามีเวลาว่างสำหรับหาความสุขเพลินเพลินใจน้อยลง เพราะต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ในการประกอบอาชีพ...ศิลปะบันเทิงอย่างสมัยก่อนจึงไม่จำเป็นที่นิยมอีกต่อไป ประกอบกับค่าแรงงาน และค่าขนส่ง ตลอดจนต้นทุนการแสดงก็สูงขึ้นด้วย ก็ยิ่งทำให้การแสดงอย่างโบราณเป็นของหาได้ยาก และดังเช่นที่กล่าวมาแล้ว การแสดงหุ่นกระบอกเป็นที่รวมของผู้ชำนาญหลายสาขา ดังนั้นการแสดงครั้งหนึ่ง ๆ จึงต้องใช้ผู้ร่วมงานเป็นจำนวนมากถึงประมาณ 30 คนขึ้นไป การเล่นหุ่นกระบอกจึงไม่มีโอกาสเกิดขึ้นได้บ่อยนัก...นอกจากนี้ยังมีสถาบันการศึกษาบางแห่งสนใจศิลปะการแสดงหุ่นกระบอกมากจนได้คิดประยุกต์สร้างขึ้นมาใหม่เพื่อประกอบการศึกษา และเพื่อเผยแพร่การแสดงนี้ให้เยาวชนของชาติได้รู้จักมิให้สูญหายไป เช่น แผนกวิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นต้น..ในศตวรรษที่ 20 นี้ นอกเหนือจากคุณค่าในทางสันติภาพหรือความบันเทิงแล้ว การแสดงหุ่นกระบอกยังมีบทบาทสำคัญทางการศึกษา และที่สำคัญยิ่งอีกประการหนึ่งคือ มีผู้นิยมนำไปใช้ในการโฆษณาจุดใจตลอดการสาธิตต่าง ๆ เป็นอันมากทั้งนี้เนื่องจากขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และความเหมาะสมของการนำไปใช้นั้นเอง สาเหตุแห่งความนิยมเช่นนี้ก็คือหุ่นกระบอกสามารถนำไปแสดง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ชัดเจนแจ่มแจ้งทั้งเรื่องที่เป็นนามธรรมและรูปธรรม ครูอาจใช้หุ่นกระบอกสอนนักเรียนเพื่อให้เกิดความเข้าใจและเกิดค่านิยมที่พึงปรารถนาในทางศีลธรรม หรือเกิดความซาบซึ้งในพฤติกรรมอันดีงาม ซึ่งเป็นเรื่องของรามธรรมในขณะเดียว...” (ศกดา ปันเหนงเพ็ชร 2520)

**เอนก นาวิกมูล** “เรื่องหุ่นจึงเป็นเรื่องน่าสนใจ เพราะในบรรดาการละเล่นทั้งหลายของไทย หุ่นก็เป็นมหรสพอย่างหนึ่งที่เล่นกันมาแสนนาน มีการปรับปรุง ประดิษฐ์ประดอยให้เชิดได้สวยงามหรือว่องไวทันใจเรื่อย ๆ มา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นช่วงที่น่าสนใจที่สุด ด้วยมีหุ่นดี ๆ ทั้งของเจ้านายและคนสามัญเกิดขึ้นหลายสิบคณะ...” **น. 69.** “การเล่นหุ่นไม่ได้ถูกจำกัดว่าจะเล่นได้เฉพาะในงานของเจ้านายชั้นสูงเท่านั้น แม้งานของคนสามัญก็เล่นได้ เช่น ตอนนางศรีประจัน นางเทพทอง แม่ของนางพิมกับขุนช้าง ทำศพพันศรโยธา และขุนศรีวิชัยสามี่ ท้าย ๆ ตอน 2 นั้นต่างกันช่วยกันจัดงานใหญ่โตมาก มีดอกไม้ไฟ หุ่น โขน พร้อมเพียง” **น. 75.** “อย่างน้อยหุ่นไทยก็มีการเล่นมาตั้งแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยาเมื่อ 300 ปีมาแล้วทีเดียว มันเป็นช่วงเวลาที่ยาวนาน จนทำให้อดรู้สึกเสียดายไม่ได้ว่า เมื่อถึงวันนี้ หุ่นไทยกำลังจะกลายเป็นเพียงสิ่งทีประดับอยู่ในพิพิธภัณฑ์เท่านั้น ทั้ง ๆ ที่ในอดีตที่ผ่านมามันเคยรับใช้ในด้านความบันเทิงของไทยในยุคก่อน ๆ มา

ตลอด จะมีโอกาสเห็นการคืนชีพของมหรสพประเภทนี้อีกครั้งไหมนะ” น. 116. “เรามาดูว่าทำไมหุ่นซึ่งเล่นมาเป็นเวลา 200-300 ปี จึงจะต้องหมดอายุเสียตอนนี้ แลเห็นแต่ว่า สังคมเรามุ่งไปข้างหน้าโดยไม่รู้จักหยิบอดีตมารับใช้ คือตามเขาเร็วเกินไป ขณะเดียวกันเป็นการตามแบบจากลักษณะเป็นของตัวเอง มหรสพ การละเล่น ตลอดจนมหรสพอย่างอื่น ๆ ของต่างชาติจึงได้ไหลบ่าเข้ามาสวมรอยแทนของเก่า จนเราแลหาความดีในตัวเราไม่พบ” (อเนก นาวิกมูล 2547)



ภาพที่ 56 ภาพตัวละครหุ่นสายเรื่องจินตนคร ของคณะหุ่นสายเสมา วันที่ 1 เมษายน 2557 ณ บริเวณหน้าตำหนักเพชร เพื่อเป็นการถวายสักการะ และร่วมสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณ พระเมตตาของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก

การแสดงหุ่น เรื่อง องคุลิมาล โดยคณะหุ่นเทวดา ในงานเฉลิมฉลองพระราชพิธีบรมราชาภิเษก สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณ บดินทรเทพยวรางกูร เสด็จเล็งถวัลย์ราชสมบัติ เป็นพระมหากษัตริย์แห่งประเทศไทย วันที่ 24 พฤษภาคม พ.ศ. 2562 ณ มณฑลพิธีท้องสนามหลวง

หุ่นที่ใช้ประกอบการแสดงสร้างสรรค์จากการจักสานข้าวของเครื่องใช้ในแถบภาคอีสาน เช่น กระจับปี่ หวด ไช ตะกร้อ ฯลฯ



ภาพที่ 57 ภาพการแสดงหุ่นจากคณะหุ่นเทวดา ตอน องคูลีมาล โดยใช้ดนตรีสดประกอบการแสดง มีการใช้ภาษาพื้นถิ่นภาคอีสานเป็นตัวดำเนินเรื่อง นักแสดงเป็นเด็กในชุมชนที่เข้าร่วมกิจกรรมของคณะในงานเฉลิมฉลองพระราชพิธีบรมราชาภิเษก สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณ บดินทรเทพยวรางกูร เสด็จเถลิงถวัลยราชสมบัติเป็นพระมหากษัตริย์แห่งประเทศไทย วันที่ 24 พฤษภาคม พ.ศ. 2562 ณ ท้องสนามหลวง บันทึกภาพโดยผู้วิจัย

การแสดงหุ่นกระบอกร่วมสมัยเรื่องพระเนมิราชชาดก โดยบ้านตุ๊กกะตุ่นหุ่นกระบอกไทย (ผู้วิจัย) ซึ่งเป็นหนึ่งในผลงานวิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิต ภาควิชานาฏยศิลป์ ของผู้วิจัย และได้รับทุนสนับสนุนการแสดงเพื่อเผยแพร่จากกองทุนศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยกระทรวงวัฒนธรรม โดยได้ทำการเผยแพร่ไปกว่า 40 รอบการแสดง และได้รับรางวัล Mention award จากเทศกาลละครกรุงเทพ 2018 ลักษณะหุ่นที่ทำการเผยแพร่เป็นหุ่นที่มีรูปแบบเรียบง่ายเหมาะสมสำหรับเด็ก โดยแสดงถึงเนื้อหาชาดกเรื่องพระเนมิราช มีการปรับปรุงเนื้อหาใหม่ให้มีความเหมาะสมกับยุคสมัย มีการคิดค้นนวัตกรรมการใช้ร่มเป็นฉากการแสดง มีการใช้เทคโนโลยีแสงสีเสียง มัลติมีเดีย เทคนิคแมพฟิงแอนิเมชัน และเพลงสมัยใหม่ประกอบการแสดง โดยได้รับความสนใจจากผู้เข้าชมเป็นอย่างมากและได้ทำการเผยแพร่ผ่านระบบโซเชียลมีเดียให้ผู้ชมเข้าถึงสื่อการแสดงได้ง่ายขึ้น



ภาพที่ 58 ภาพถ่ายการแสดงหุ่นกระบอกร่วมสมัยเรื่อง “พระเนมิราช” ผลงานผู้วิจัย วันที่ 24 มิถุนายนพ.ศ. 2561 ณ หอประชุมศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย จำนวน 2 รอบการแสดง และได้เดินทางเผยแพร่ไปยังสถาบันการศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครและจังหวัดใกล้เคียง ระหว่างวันที่ 26 มิถุนายน - ธันวาคม 2561 จำนวนกว่า 40 รอบการแสดง ในภาพการแสดงให้เห็นถึงนวัตกรรมการใช้ร่วมประกอบการแสดงและการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น แสง สี แมพปิ้งแอนิเมชันประกอบการแสดงให้ผู้ชมเกิดความสนุกสนานน่าสนใจมากยิ่งขึ้น บันทึกภาพโดยสุเมธ อบอุ่น ทีมงานผู้วิจัย (Tookatoonthai 2561)

#### 2.4.2 คณะหุ่นนานาชาติอื่น ๆ

คณะหุ่นจากนานาชาติถือได้ว่ามีบทบาทสำคัญต่อการศึกษา ค้นคว้า และพัฒนาสร้างสรรค์งานหุ่นในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยจึงได้มีการอ้างอิงถึง แต่ด้วยเนื้อหาที่มีปริมาณจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงมีความคิดเห็นให้ผู้สนใจศึกษา ค้นคว้า เพิ่มเติมได้จากงานวิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิตเรื่อง นวัตกรรมการแสดงหุ่นกระบอกไทยเรื่อง “พระเนมิราช” คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (โดยแนวช่องทางการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมไว้ในบรรณานุกรมอิเล็กทรอนิกส์ท้ายเล่มซึ่ง การศึกษาหุ่นนานาชาติดังกล่าวได้มีแนวทางสร้างสรรค์ใน 2 ทิศทาง คือการอนุรักษ์ การพัฒนาสร้างสรรค์รูปแบบการแสดงและศิลปะกลไกตัวหุ่น เพื่อให้นาฏกรรมหุ่นของชาตินั้น ๆ ได้แสดงเอกลักษณ์ความโดดเด่นในงานศิลปะชาติของตนและให้เห็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่ทำให้ศิลปะหุ่นของแต่ละชาติได้ทำหน้าที่รับใช้สังคมในปัจจุบันได้อย่างยั่งยืน) (นิเวศ แววมณะ 2560)

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินงานวิจัย (กลยุทธ์การวิจัย)

การวิจัยการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ที่ต้องอาศัยการศึกษาค้นคว้างานวิจัยพุทธประวัติ หลักธรรมคำสอนแห่งองค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า รวมถึงความเป็นมาและเทคนิคการแสดงหุ่นกระบอกในประเทศไทยและต่างชาติที่ได้ทำการเผยแพร่การแสดงหุ่น โดยใช้เนื้อหาด้านพระพุทธศาสนาในการเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นข้อมูลและแนวทางที่ผู้วิจัยเล็งเห็นว่ามีความจำเป็นต่อการพัฒนาหุ่นในรูปแบบของผู้วิจัย โดยเฉพาะทางด้านการนำเสนอเนื้อหาที่ทำการเผยแพร่คำสอนในพระพุทธศาสนาให้กับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสารรวมถึงกลวิธีการสร้างสรรค์และการนำเสนอต่อกลุ่มเป้าหมายที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้เบื้องต้น

การเผยแพร่หลักธรรมคำสอนรวมถึงการเผยแพร่พุทธประวัติในกลุ่มผู้เผยแพร่โดยเฉพาะกลุ่มคณะสงฆ์ ยังมีข้อจำกัดในบางพื้นที่ เนื่องด้วยบริบทและข้อปฏิบัติของผู้ทำการเผยแพร่ที่ไม่อาจข้ามเส้นความบังเหียงเนื่องด้วยกฎระเบียบข้อบังคับพระวินัยสงฆ์ที่จำเป็นต้องดำเนินตามนั้น ทำให้การเผยแพร่หลักธรรมคำสอนและพุทธประวัติอยู่ในวงจำกัดและขาดความน่าสนใจกับผู้รับข้อมูลในบางกลุ่ม อีกทั้งพฤติกรรมของผู้รับสารมีบทบาทและหน้าที่ที่ต่างกัน (พระครูปลัดสุวิฑฒนพรหมจริยคุณ, สัมภาษณ์, 2560)

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า การเผยแพร่หลักธรรมคำสอนด้านพุทธศาสนาและพุทธประวัติยังมีช่องว่างทางการเผยแพร่ที่สามารถทำให้ประชาชนได้เข้าถึงหลักธรรมคำสอนที่มีทางเลือกที่หลากหลายและง่ายขึ้น อีกทั้งยังเป็นการนำธรรมเข้าหาประชาชน นับเป็นแนวทางสวนทางกับการเผยแพร่ธรรมในอดีตที่ประชาชนต้องเข้าหาธรรมเพื่อค้นหาหลักธรรมคำสอนแล้วนำมาเผยแพร่อีกต่อ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องศึกษา เอกสาร งานศิลปะ บทความ งานบันทึกที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาประมวล สังเคราะห์ และวิเคราะห์ แล้วนำมาออกแบบสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดสื่อการแสดงหุ่นรูปแบบใหม่ใหม่ที่นำธรรมเข้าหาประชาชนได้ง่ายและมีบทบาททางการสื่อสารด้านธรรมสำคัญเพิ่มขึ้นที่สามารถสร้างประโยชน์และเป็นแนวทางให้กับกลุ่มพระสงฆ์ผู้ทำการเผยแพร่ อีกทั้งเป็นประโยชน์ต่อผู้รับสารที่สามารถเข้าใจหลักธรรมคำสอนของพระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้ง่ายขึ้น โดยมีลำดับการศึกษาดังนี้

- 3.1 การวิจัยเอกสาร
- 3.2 การลงพื้นที่
- 3.3 การสัมภาษณ์
- 3.4 การทำการทดลองการแสดงหุ่นในรูปแบบอื่น ๆ
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล



- 3.6 การทดลองออกแบบสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า”
- 3.7 เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ต่อกลุ่มเป้าหมาย
- 3.8 รวบรวมความคิดเห็นและประมวลผลจากกลุ่มเป้าหมาย
- 3.9 อภิปรายและสรุปผลวิจัย
- 3.10 รวบรวมข้อมูลเพื่อจัดทำรูปเล่ม

### 3.1 การวิจัยเอกสาร

- 3.1.1 ห้องสมุดกลางจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 3.1.2 ห้องสมุดสงฆ์มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย
- 3.1.3 หอสมุดศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย
- 3.1.4 กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ กระทรวงวัฒนธรรม
- 3.1.5 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

### 3.2 การลงพื้นที่

- 3.2.1 วัดพระเชตุพลวิมลมังคลาราม
- 3.2.2 วัดพระศรีมหาธาตุ วรมหาวิหาร จังหวัดพิษณุโลก
- 3.2.3 วัดในเขตกรุงเทพมหานคร
- 3.2.4 วัดในเขตจังหวัดอยุธยา
- 3.2.5 ศูนย์จัดแสดงงานศิลปะและนิทรรศการ

### 3.3 การสัมภาษณ์ (บางส่วนใช้ข้อมูลที่เคยบันทึกไว้และใช้การสัมภาษณ์แบบออนไลน์หรือการติดต่อสื่อสารแบบอื่น เนื่องด้วยอยู่ในสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด 19)

- 3.3.1 ผู้เชี่ยวชาญในวงการวิชาการ จิตวิทยาเด็ก และสื่อ
- 3.3.2 สัมภาษณ์พระภิกษุเกี่ยวกับความคิดเห็นในการสร้างสื่อเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พุทธศาสนาผ่านหุ่น
- 3.3.3 คณะหุ่นบุงระซู ประเทศญี่ปุ่น (สืบค้นข้อมูลได้ในหน้าบรรณานุกรมอิเล็กทรอนิกส์)
- 3.3.4 คณะหุ่นฮกเกี้ยน มณฑลฟูเจี้ยน ประเทศจีน (ภาคผนวก)

### 3.4 ทดลองทำการแสดงหุ่นประเภทอื่น ๆ

การสร้างสรรคการแสดงผลของผูวิจัยในชวงเวลาในการทำงานวิจัยอยูในชวงการปฏิบัติงาน  
สร้าสรคหุนกระบอกในรบบตาง ๆ ที่ไดคิคคั่นขึ้นจริง เพื่อผลของการสร้าสรคงานดังกล่าวจะ  
นำมาซึ่งประโยชน์ในการดำเนินงานวิจัยในงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ โดยมีผลงานดังนี้

- 2.4.1 ละครหุ่นซีรี่ส์ เรื่อง แกรนมากับจำเไม
- 2.4.2 ละครหุ่นการ์ตูน นโมทะเลลุมิตีเดอะมิวสิคัลและเดอะซีรี่ส์
- 2.4.3 ละครหุ่นร่วมสมัย เรื่อง ซ่อนกลิ่น เดอะมิวสิคัล พัพเพทโชว์ 4D

### 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเอกสารวิจัย การลงพื้นที่ การสัมภาษณ์ และการร่วมปฏิบัติการงานศิลปะ ผูวิจัย  
คาดว่าสิ่งเหล่านี้จะทำให้ผูวิจัยสามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลตาง ๆ เพื่อนำมาพัฒนางาน  
สร้าสรคการแสดงผลเรื่อง “พระพุทเจ้า” ผ่านสื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพและสำฤทธิ์ผลกับ  
กลุ่มเป้าหมายที่ผูวิจัยได้ตั้งวัตถุประสงค์ไว้เบื้องต้น

### 3.6 การทดลองออกแบบสร้าสรคสื่อการแสดงผลเรื่อง “พระพุทเจ้า” ผ่านสื่อดิจิทัล

#### 3.6.1 Pre-Production การเตรียมการผลิต

- 3.6.1.1 การพัฒนาออกแบบบทประพันธ์
- 3.6.1.2 การสร้าสรคออกแบบตัวละคร
- 3.6.1.3 แบบร่าง เครื่องแต่งกาย และออกแบบกลไก
- 3.6.1.4 การขึ้นรูปหุ่น
- 3.6.1.5 การเขียนสีหุ่น
- 3.6.1.6 การประกอบกลไกหุ่น
- 3.6.1.7 การตัดเย็บเครื่องแต่งกาย
- 3.6.1.8 การประกอบตัวหุ่นสำเร็จ
- 3.6.1.9 การสร้าสรครูปแบบการแสดง
- 3.6.1.10 การสร้าสรควิธีการเขิดแสดงหุ่น
- 3.6.1.11 การสร้าสรคฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
- 3.6.1.12 การออกแบบ Storyboard and Shooting Board
- 3.6.1.13 การออกแบบดนตรีประกอบการแสดงและการพากย์เสียง

#### 3.6.2 Production ขั้นตอนการผลิต

- 3.6.2.1 การเตรียมบุคลากรส่วนตาง ๆ

- 3.6.2.2 การเตรียมสถานที่ถ่ายทำ
- 3.6.2.3 การเตรียมฉากประกอบการแสดง เทคนิคพิเศษ และทีมงาน
- 3.6.2.4 การเตรียมอุปกรณ์กล้องและทีมงาน
- 3.6.2.5 การเตรียมอุปกรณ์ไฟ
- 3.6.2.6 การเตรียมเสียงประกอบการแสดง
- 3.6.2.7 การถ่ายทำ

### 3.6.3 Post Production

- 3.6.3.1 การตัดต่อ ใส่เทคนิคพิเศษ
- 3.6.3.2 การบันทึกเสียง Sound Mix
- 3.6.3.3 การประเมินผลผลิตจากทีมงาน อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญและแก้ไขผลงาน
- 3.6.3.4 การนำสื่อเข้าระบบโซเซียลมีเดีย เพื่อเตรียมทำการเผยแพร่

### 3.7 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ต่อกลุ่มเป้าหมาย

### 3.8 รวบรวมความคิดเห็นและประมวลผลจากกลุ่มเป้าหมาย

### 3.9 สรุปผลการวิจัยและอภิปราย

### 3.10 รวบรวมข้อมูลเพื่อจัดทำรูปเล่ม

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เอกสาร วรรณกรรม หนังสือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวกับการสร้างการแสดง การสร้างสื่อ และช่องทางการเผยแพร่สื่อ
2. อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับสร้างสรรค์ผลิตหุ่นและฉากประกอบการแสดง รวมถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบการแสดงในรูปแบบอื่น ๆ
3. เครื่องบันทึกเทปวิดีโอ เครื่องบันทึกเสียง เครื่องมือสื่อสาร กล้องถ่ายรูปเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสัมภาษณ์หรือใช้ขณะเข้าร่วมสังเกตการณ์ หรือขณะทดลองประดิษฐ์หุ่นกระบอกในรูปแบบที่ผู้วิจัยคิดค้นสร้างสรรค์
- 3 อุปกรณ์ดิจิทัลสำหรับการถ่ายทำสื่อการแสดง
- 4 สัมภาษณ์โดยใช้การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการพร้อมทั้งการสังเกตแบบมีส่วนร่วมกับบุคคลที่เป็นผู้เชี่ยวชาญหรือมีความรู้ความสามารถเฉพาะด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการวิจัย

## แนวทางการสัมภาษณ์

แนวทางการสัมภาษณ์แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนก่อนการสร้างสรรคผลงานและส่วนหลังการเผยแพร่ผลงาน

แนวทางการสัมภาษณ์ก่อนการสร้างสรรคผลงาน ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้มีชื่อเสียงในสาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องด้วยการลงพื้นที่จริงและผ่านช่องทางการสื่อสารระบบต่าง ๆ โดยเกณฑ์ในการคัดเลือกบุคคลที่จะให้ข้อมูล จะต้องมีความเชี่ยวชาญในด้านสื่อ เทคโนโลยีการสื่อสาร พฤติกรรมจิตวิทยาเด็ก งานศิลปะการแสดง และเป็นที่ยอมรับในสังคมนักวิชาการหรือสังคมนักสื่อสาร โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์ ดังนี้

- ด้านองค์ความรู้ต่าง ๆ ในสาขาที่มีความถนัด
- ความเข้าใจในจิตวิทยาในเด็ก
- ความเข้าใจเทคโนโลยีด้านการสื่อสาร
- ความเข้าใจในศิลปะการแสดง
- ความเข้าใจด้านการผลิตสื่อดิจิทัล
- ความเข้าใจเกี่ยวกับพุทธศาสนา

แนวทางการสัมภาษณ์หลังเผยแพร่ผลงานการสร้างสรรคจะเจาะกลุ่มสัมภาษณ์กลุ่มเด็กวัยเรียน อายุระหว่าง 6-9 ขวบปี โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์ ดังนี้

- สถานะของผู้กรอบแบบสอบถามเช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา
- ความเข้าใจการแสดงหุ่นกระบอกในรูปแบบดั้งเดิม
- ความคิดเห็นความพึงพอใจในการในการพัฒนาหุ่นดั้งเดิมสู่การแสดงหุ่นในรูปแบบใหม่ผ่านสื่อดิจิทัล
- ความเข้าใจเนื้อหาก่อนและหลังการแสดง
- ความพึงพอใจในความเข้าใจนำเนื้อหาในการนำเสนอ
- ความพึงพอใจในแนวทางนำเสนอสื่อผ่านระบบดิจิทัลออนไลน์
- ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการได้ชมสื่อการแสดงในด้านความบันเทิง เนื้อหา

รูปแบบ ช่องทางการเผยแพร่ที่ผู้วิจัยจะดำเนินการสร้างสรรค์

### 3.1 การวิจัยเอกสาร

เอกสารการวิจัย ผู้ดำเนินงานวิจัยได้ทำการค้นคว้าสืบค้นและค้นหาข้อมูลต่าง ๆ จากแหล่งความรู้ในสถานที่ต่าง ๆ เช่น ห้องสมุดสงฆ์มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย หอสมุดศูนย์

วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ กระทรวงวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย หอสมุดกลางจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นต้น

### 3.2 การลงพื้นที่

ความคืบหน้าของการดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่เพื่อศึกษาลักษณะทางงานพุทธศิลป์ทัศนศิลป์ และงานด้านเทคโนโลยีการแสดงผล เพื่อเป็นข้อมูลในงานสร้างสรรค์ตัวหุ่นและการแสดง ในการทำการผลิตสื่อการแสดงเรื่อง “พระพุทธเจ้า” โดยมีการลงพื้นที่ในวัด สถานปฏิบัติธรรม ศูนย์แสดงงานศิลปะ เช่น วัดพระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม วัดพระเชตุพลวิมลมังคลาราม วัดในเขตกรุงเทพมหานคร วัดในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา และศูนย์จัดแสดงงานศิลปะและนิทรรศการ Faamai Digital Hub คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นต้น



ภาพที่ 59 ภาพถ่ายภาพประติมากรรมพุทธศิลป์รอบระเบียงคต วัดพระเชตุพลวิมลมังคลาราม แสดงให้เห็นรูปลักษณะของศิลปะพุทธศิลป์พระพุทธเจ้าโดยรอบระเบียงคต บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 4 ธันวาคม 2563



ภาพที่ 60 ภาพถ่ายงานประติมากรรมพุทธศิลป์ภายในวัดพระศรีมหาธาตุ วรมหาวิหาร จังหวัดพิษณุโลก (ภาพซ้ายบน) พระพุทธชิราช (ภาพขวาบน) พระพุทธรูปปางต่าง ๆ รอบระเบียงคต (ภาพกลางซ้าย) พระพุทธชินสีห์ ประดิษฐานอยู่ในวิหารด้านเหนือของวัดพระศรีมหาธาตุ (ภาพกลางขวา) หลวงพ่อขาวปางมารวิชัย ประดิษฐานอยู่ในศาลาด้านหลังของอุโบสถประธาน คู่กับศาลาที่ประดิษฐานหลวงพ่อดัง (ภาพล่าง) พระอัญญาธรรมาธิราช พระพุทธรูปปางห้ามญาติและพระปางประธานวัดเบ็ญจหลัง สูงราว 10 เมตร ลักษณะก่ออิฐถือปูน บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 25 ธันวาคม 2563



ภาพที่ 61 ภาพถ่ายประติมากรรมพุทธศิลป์ พระพุทธมหาจักรพรรดิ วัดนางนองวรวิหาร เขตบางขุนเทียน เป็นพระพุทธรูปทรงเครื่อง 1 ใน 3 องค์ที่มีในประเทศไทย ประดิษฐานเป็นพระประธานในพระอุโบสถตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 4 มีนาคม พ.ศ. 2563



ภาพที่ 62 ภาพถ่ายจิตรกรรมฝาผนังวัดนางนองวรวิหาร เขตบางขุนเทียน บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 4 มีนาคม พ.ศ. 2563

วัดนางนองเป็นวัดเก่าในเขตบางขุนเทียน สันนิษฐานว่าสร้างในสมัยอยุธยาและได้บูรณะปฏิสังขรณ์ครั้งใหญ่ในสมัยรัชกาลที่ 3 เมื่อ พ.ศ. 2375 ภายในพระอุโบสถประดิษฐานพระพุทธรูปทรงเครื่องปางมารวิชัยพระนาม “พระพุทธรมหาจักรพรรดิ” พระพักตร์พุทธศิลป์แบบสุโขทัย ประวัตินี้มีความสำคัญมากคือ พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวได้นำมงกุฎของพระพุทธรูปองค์นี้ไปประดิษฐานยังยอดพระศรีศูลพระปรางค์วัดอรุณราชวราราม ภายหลังจึงมีการสร้างถวายคืนให้ในรัชกาลของพระองค์ นอกจากความงดงามทางด้านประติมากรรมพุทธศิลป์แล้ว ภายในพระอุโบสถยังมีการบันทึกภาพจิตรกรรมฝาผนังไว้ส่วนบนกรอบหน้าต่างทุกด้าน เรื่อง “ชมพูบดีสูตร” คือตอนพระพุทธเจ้าทรงมาพระยามหาชมพู (หรือปางโปรดพญาชมพูบดี) นับเป็นหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างงานจิตรกรรมกับพระพุทธรูปที่เป็นพระพุทธรูปทรงเครื่อง ซึ่งหมายถึง ปางทรมานพญามหาชมพู





ภาพที่ 63 ภาพถ่ายพุทธศิลป์ “พระพุทธรธรรมการเทพมงคล” องค์พระพุทธรูปวัดปากน้ำ เขตภาษีเจริญ จังหวัดกรุงเทพฯ หน้าตักกว้าง 40 เมตร สูง 49 เมตร สร้างจากทองแดงบริสุทธิ์ 99.99 % ในภาพอยู่ระหว่างการก่อสร้าง บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 4 มีนาคม พ.ศ. 2563



ภาพที่ 64 ภาพถ่ายจิตรกรรมฝาผนังวัดพุทไธศวรรย์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 5 มีนาคม พ.ศ. 2563

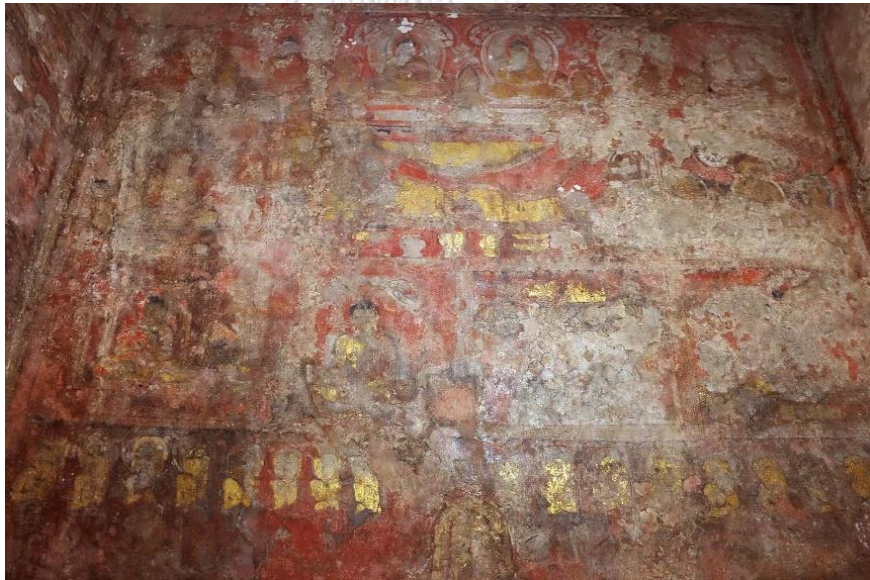


ภาพที่ 65 ภาพถ่ายจิตรกรรมฝาผนังวัดชุมพลนิกายารามวรวิหาร จังหวัดพระนครศรีอยุธยา บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 5 มีนาคม พ.ศ. 2563

จิตรกรรมฝาผนังวัดชุมพลนิกายารามราชวรวิหาร จังหวัดอยุธยา สันนิษฐานว่าสร้างในสมัยพระเจ้าปราสาททอง เมื่อปี พ.ศ. 2175 โดยบริเวณนี้เคยเป็นเคหสถานของพระชนนีของพระองค์ และมีการบูรณะครั้งใหญ่ในสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 เป็นจิตรกรรมที่ปรากฏในพระไตรปิฎก คือ พระวิปัสสิพุทธเจ้า พระสิขีพุทธเจ้า พระเวสสุพุทธเจ้า พระกกุสันธพุทธเจ้า พระโกนาคมพุทธเจ้า พระกัสสปพุทธเจ้า และพระโคตมพุทธเจ้า หรือพระพุทธรูปองค์ปัจจุบัน ภาพในผนังพระอุโบสถได้มีการวาดภาพผนังทั้ง 4 ด้าน โดยเป็นการบรรยายภาพด้วยภาพในบริบทและเหตุการณ์ต่าง ๆ ขององค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า ปัจจุบันจิตรกรรมดังกล่าวมีความเสียหายจากสถานการณ์น้ำท่วมปี พ.ศ.2554 โดยปัจจุบันที่ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ ยังต้องรอการบูรณะ



ภาพที่ 66 ภาพถ่ายพุทธศิลป์ องค์พระพุทธรูปก่ออิฐถือปูนปางมารวิชัยภายในประปรางค์องค์ด้านขวาและซ้าย วัดพุทธไสสวรรคย์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 5 มีนาคม พ.ศ. 2563



ภาพที่ 67 ภาพถ่ายจิตรกรรมฝาผนังภายในกรุพระปรางค์วัดราชบูรณะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ปัจจุบันปิดซ่อมปรับปรุงไม่ให้เห็นเยียมชมและพบความชำรุดเสียหายของภาพที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของอุณหภูมิภายในและมูลค่างคาว บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 6 มีนาคม พ.ศ. 2563



ภาพที่ 68 ภาพถ่ายพุทธศิลป์องค์พระพุทธรูปปางห้ามพระแก่นจันทร์ ประดิษฐานทิศใต้องค์พระ  
ปราสาทวัดราชบูรณะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 6 มีนาคม พ.ศ. 2563



ภาพที่ 69 ภาพถ่ายตำหนักพระพุทธรูปโฆษาจารย์ วัดพุทธโสธรวรย์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภายใน  
ผนังสิ่งก่อสร้าง ค้นพบภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ทิ้งร่องรอยภาพเรื่องพุทธประวัติ บันทึกภาพโดยผู้วิจัย  
วันที่ 6 มีนาคม พ.ศ. 2563



ภาพที่ 70 ภาพถ่ายจิตรกรรมฝาผนังในสมัยรัชกาลที่ 4 ภายในพระอุโบสถวัดชุมพลนิกายาราม จังหวัดอยุธยา แสดงเรื่องพุทธประวัติ ตอน พระนางสิริมหามายาประสูติเจ้าชายสิทธัตถะ บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 6 มีนาคม พ.ศ. 2563



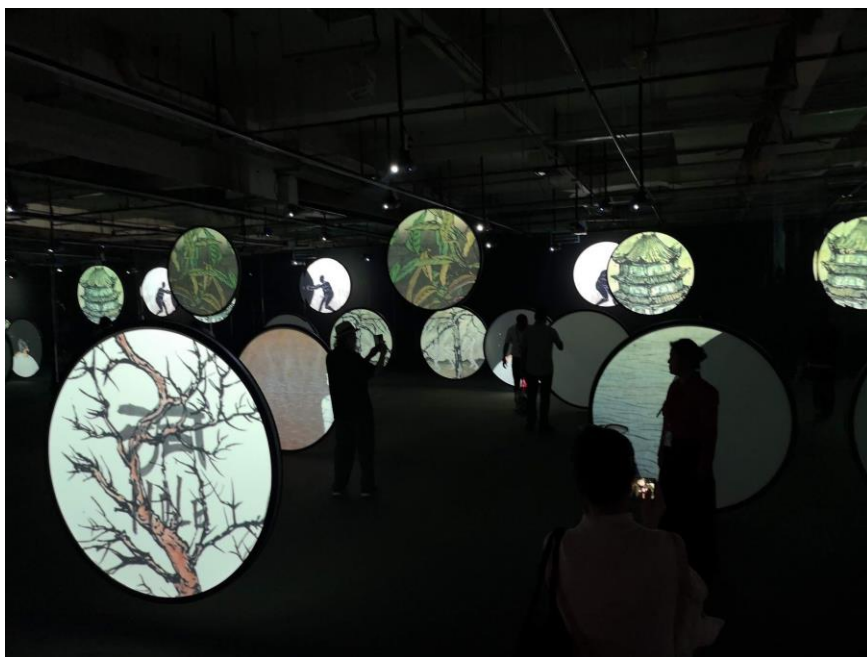
ภาพที่ 71 ภาพถ่ายการจัดแสดงสื่อดิจิทัล 360 องศา ภายในโดมแสดงนิทรรศการและงานศิลปะ Faamai Digital Art Hub จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 20 ธันวาคม 2563



ภาพที่ 72 งานนิทรรศการ พุทธ (ไว้) กาล จัดแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับการดำรงอยู่ของพุทธศาสนาในเมืองไทย จัดแสดงขึ้น ระหว่างวันที่ 23 กรกฎาคม - 8 สิงหาคม 2562 ณ หอศิลป์วัฒนธรรม กรุงเทพมหานคร บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 25 กรกฎาคม 2562



ภาพที่ 73 บันทึกภาพการเข้าชมการแสดงละครเพลง The Lion King the musical ณ รัชดาลัยเธียเตอร์ เพื่อศึกษาศิลปะตัวหุ่นและระบบการจัดการการแสดง ในภาพเป็นฉากตอนจบของการแสดงที่นักแสดงทุกคนออกมาขอบคุณผู้ชมด้านหน้าเวที บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 9 ตุลาคม 2562



ภาพที่ 74 ศึกษาดูงานนิทรรศการสื่อเทคโนโลยีศิลปะดิจิทัลเอเชีย ณ กรุงปักกิ่ง ประเทศจีน ในภาพแสดงการฉายภาพโปรเจกชันทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวลงบนพื้นผิวผ้าไหมทรงวงกลมขนาดต่างๆ บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 13 พฤษภาคม 2562

### 3.3 การสัมภาษณ์

3.3.1 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในวงการวิชาการ จิตวิทยาเด็ก และสื่อ เพื่อเป็นข้อมูลนำไปประกอบการสร้างสรรค์งานวิจัยฉบับนี้ เป็นการสัมภาษณ์ระบบออนไลน์ เนื่องด้วยอยู่ในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด 19 โดยประเด็นหัวข้อในการสัมภาษณ์เป็นลักษณะคำถามเปิด ดังนี้

1. ปัจจุบันท่านมีความสัมพันธ์กับงานสื่อในด้านใด
2. ในยุคการแพร่ระบาดของโควิด 19 มีผลต่อการวงการสื่อ หรือผู้รับสื่อในสังคมอย่างไร
3. สื่อประเภทใดที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสื่อในยุคปัจจุบันหรือยุคการแพร่ระบาดของโควิด 19
4. ในปัจจุบันหรือในอนาคต สื่อควรปรับตัวไปในรูปแบบใด เพราะอะไร
5. “สื่อดิจิทัล” ในความหมายของท่านเป็นอย่างไร
6. คำว่า “สื่อดิจิทัล” และ “สื่อโซเชียล” ในความหมายของท่านเป็นอย่างไร
7. สื่อดิจิทัลมีบทบาทต่อสังคมไทยอย่างไรบ้าง

8. การแสดงหรือนาฏกรรมไทยจะสามารถอยู่ในสื่อดิจิทัลได้อย่างไร เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ชมสื่อและคนในวงการนาฏกรรมไทย
9. นาฏกรรมการแสดงหุ่นไทย เหมาะสำหรับผู้ชมในวัยระดับใด เพราะอะไร
10. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรในการพัฒนาการแสดงหุ่นแบบดั้งเดิมสู่แบบร่วมสมัย
11. นาฏกรรมการแสดงหุ่นมีบทบาทต่อกลุ่มผู้ชมในระดับเด็กได้อย่างไรและเหมาะสมสำหรับเด็กในวัยระดับไหน
12. การแสดงหุ่นมีบทบาทต่อพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กในด้านไหน
13. พฤติกรรมกรรมการรับสื่อในกลุ่มเด็กวัยประถมปลาย 10-12 ขวบปี เป็นอย่างไร
14. เนื้อหาด้านไหนที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มผู้ชมในวัยเด็กระดับอายุ 10-12 ขวบปี
15. เนื้อหาด้านพุทธศาสนาสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับการแสดงหุ่นมีความเหมาะสมอย่างไร
16. การแสดงหุ่นที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับพุทธศาสนาจะสามารถเข้าถึงผู้ชมในกลุ่มเด็กด้วยวิธีใดบ้าง
17. มีกลวิธีอย่างไรในการพัฒนาเนื้อหาเกี่ยวกับพุทธศาสนาในกลุ่มผู้ชมในวัยเด็กระดับ 10-12 ปี เพื่อให้เกิดความสนใจ
18. เนื้อหาประเภทใดหรือประเด็นด้านไหนที่เหมาะสมสำหรับนำมาพัฒนาบทประกอบการแสดงเพื่อให้เหมาะกับกลุ่มผู้ชมระดับเด็ก 10-12 ขวบปี
19. เนื้อหาหรือเหตุการณ์ในปัจจุบัน โดยเฉพาะเนื้อหาที่เกี่ยวกับพฤติกรรมเด็กสามารถนำมาพัฒนาเนื้อหาด้านพุทธศาสนาได้หรือไม่ อย่างไร
20. มีความคิดเห็นอย่างไรหากการแสดงหุ่นเกี่ยวกับพุทธศาสนาอยู่ในรูปแบบการสร้างสรรค์และสื่อสารในกระบวนการดิจิทัล
21. “พระพุทธเจ้า” ในความหมายของท่าน

จากคำถามทั้งหมดได้ส่งให้กับผู้เชี่ยวชาญในวงการวิชาการ จิตวิทยาเด็ก และสื่อ เพื่อทำการพิจารณาเบื้องต้นก่อนการสัมภาษณ์จริง โดยมีข้อมูลการสัมภาษณ์โดยสรุปแต่ละท่านมีใจความดังนี้

**ทัศนทานต์ ดวงรัตน์** รองอธิการบดีสายงานสื่อสารแบรนด์ และอดีตคณะบดีนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต อดีตนายกสมาคมวิชาการนิเทศศาสตร์และการสื่อสารมวลชนแห่งประเทศไทย ( 23 เมษายน 2564 ) “ประเด็นสำคัญที่จะนำไปสร้างสรรค์เนื้อหาของกลุ่มเด็กปัจจุบัน



คือปัญหาของเด็กประเด็นแรก ๆ เช่น การบูลลี่ ซึ่งเป็นคำสอนของพุทธศาสนาและสามารถนำมาเปรียบเทียบในหลักธรรมได้ดี มีข้อมูลการบูลลี่ในโรงเรียนของเด็ก ประเด็นที่ 2 ที่น่าจะเข้ากับสถานการณ์คือการปรับตัวกับโลกจริง และโลกเสมือนจริง โดยให้เท่าทันเทคโนโลยีเท่าทันสื่อ เช่น การทำร้ายในสื่อ การถ่ายคลิปการล่วงละเมิดทางเพศ หากจะเอาเรื่องเหล่านี้มาเปรียบเทียบกับคำสอนก็คือการใช้สติ ซึ่งเด็กปัจจุบันดูมีเดียน้อย แต่จะหันไปชมดิจิทัลมีเดียที่ออนไลน์แทน ปัญหาที่กล่าวมาทั้งหมดมันเป็นปัญหาระดับประเทศ”

**ลัดดา ตั้งสุภาชัย** ประธานคณะกรรมการเกี่ยวกับการเฝ้าระวังสื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ คณะกรรมการปฏิรูปประเทศด้านสื่อสารมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศ “การนำเนื้อหาพัฒนาการแสดงหุ่นเพื่อให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเด็ก คีล5เป็นเนื้อหาที่สำคัญและจำเป็น แต่คีล5ที่เราเรียนรู้ เราต้องสังเคราะห์ให้เข้าใจง่าย ย่อยง่าย มันจะเกิดประโยชน์กับตัวเด็ก แล้วก็ก็เป็นสถานการณ์ที่เป็นภัยอยู่แล้ว หากก้าวข้ามคีล5ได้ ภัยทุกอย่างก็จะยุติได้ จึงเนื้อหาต่าง ๆ มันจะสอดคล้องกับสื่อดิจิทัล เช่นการละเมิดสิทธิต่าง ๆ การบูลลี่ การฆ่า การทำร้ายร่างกายและจิตใจ ส่วนอีกข้อที่น่าสนใจคือการลักทรัพย์ ทุกข้อปัญหามันจะเกี่ยวโยงกัน จนไปถึงข้อที่ 3 การหยุดและล่ามไปข้ออื่น ๆ ซึ่งเนื้อหาเหล่านี้มีในทศชาติหรือชาดก ซึ่งเนื้อหาต่าง ๆ มีความร่วมสมัยมาก เหตุการณ์ปัจจุบันก็ไม่ได้หนีไปจากหลักธรรมที่พระพุทธเจ้าสอน แต่สังคมมันเปลี่ยนไป ในการนำหุ่นมาทำในสื่อดิจิทัลเราก็สามารถปรับไปตามยุคสมัย สามารถประยุกต์ได้ ตัวดิจิทัลมันเป็นแค่ช่องทาง หรือวิธีเท่านั้นเอง หากเรานำเนื้อหาทั้งหมดมาผ่านระบบที่มันเปลี่ยนไปก็ย่อมเป็นสิ่งดี และหากทำสื่อให้เชื่อมต่อกันทุกช่วงวัยจะเป็นการดี ซึ่งหากทำสื่อนี้ได้จะบรรลุโศดาบัน”

**มณฑิรา จุฑะพุทธิ** ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน สำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (5 พฤษภาคม 2564) “ช่วงสถานการณ์ปัจจุบันที่อยู่ในยุคแพร่ระบาดโควิด 19 การรับสื่อในปัจจุบันมีผลเป็นอย่างดีสูง เช่น การรับสื่อเท็จ สื่อจริง ซึ่งสื่อมีอิทธิพลในการส่งต่อความคิด ซึ่งมันเป็นมาก่อนสถานการณ์โควิดมานาน กรรับข่าวสารมากเท่าไร จิตใจเราต้องแข็งแรงมากขึ้น ซึ่งโดยสถานการณ์เปลี่ยน เทคโนโลยีเปลี่ยน มันสามารถเข้าถึงมือคน มันก็มีแพลตฟอร์มในโลกนี้มากมาย ตัวเทคโนโลยีหรือแพลตฟอร์มมันไม่มีปัญหา แต่ปัญหาเกิดจากผู้ใช้สื่อมากกว่า คำว่าของสื่อดิจิทัลกับโซเชียล มันใช้เทคโนโลยีเดียวกัน แต่ต่างกันที่ หากเราใช้โซเชียลมีเดียสื่อสารผ่านแพลตฟอร์ม แต่คำว่าดิจิทัลอาจจะหมายความว่าเทคโนโลยีเป็นตัวผลิต ตั้งแต่ 3 ปีที่แล้วสื่อมันทำให้โลกเปลี่ยน และเราก็ไม่สามารถอยู่ในบริบทเดิม ๆ ได้แล้ว หากเราไม่ใช้สื่อดิจิทัล เราจะไม่มีการสร้างรายได้ได้จากการใช้สื่อ ผลของเทคโนโลยีมันจึงมีผลต่อสังคมเป็นอย่างมาก หากยังไม่มีโควิด สื่อที่เป็นนาฏกรรมไทยมันไม่ควรอยู่ในสื่อดิจิทัล ซึ่งการแสดงแบบนี้ควรใช้สุนทรียะในการเสพ ตาหูฟังรับรสทุกอย่าง การแสดงสด ๆ มันจะทำให้เสพ

สุนทรียะได้เป็นอย่างดี แต่การใช้แพลตฟอร์มมันแค่เป็นการถ่ายทอด ซึ่งเราต้องใช้กระบวนการตัดต่อ การบันทึกหรืออะไรก็ได้ ต้องละเอียดและสอดคล้อง และทำให้ได้เท่าการแสดงจริง มันควรใช้ศาสตร์ แห่งการเสฟได้ด้วยตัวเอง เช่น ประเทศอังกฤษสอนเด็กของเขาว่าการเสฟต้องมีสุนทรียความงาม อย่างไร เขาไม่ได้สอนให้เสฟสิ่ง่ายเกินไป หากเรายังไม่เข้าใจสุนทรียเราก็ไม่สามารถเลือกชมสื่อที่ดีได้ นี่คือการบริโภคสื่อที่ควร เชื่อไหม ผู้รู้ด้านออนไลน์ทุกคนยอมรับว่าไม่มีศาสตร์ใด ๆ เช่น AI มา ทดแทนสุนทรียะของมนุษย์ได้ ความเป็นมนุษย์ของเรามันมีความงามอยู่ เรื่องแบบนี้ต้องสอนเด็ก ๆ เราต้องเข้าใจวัยรุ่นว่าเขาเป็นอย่างไร ซึ่งวัยรุ่นหากอายุยังไม่ถึง 15 เส้นสมองในแง่ของเหตุผลยังไม่ เจริญเต็มโต เราเลยเห็นว่าเด็กวัยรุ่นใช้อารมณ์มาก ๆ ซึ่งเราต้องสอนวัยรุ่นให้เข้าใจผู้ใหญ่ด้วย ให้ เข้าใจทั้งสองฝ่าย มันต้องสอนทั้ง 2 ทาง ส่วนนาฏกรรมหุ่นไทยในความคิดที่มันอยู่ที่เรื่องราวที่ นำเสนอมากกว่า เช่น พี่พาลูกสาวดูงานศิลปะตั้งแต่เด็ก ๆ ดูทุกหุ่น เช่น หุ่น โจหูลุยส์ หุ่นเชิดงานหุ่นที่ อัมพวา เขาคูมาตั้งแต่เด็ก พี่ก็ไม่เคยเห็นปัญหาของการดู เขาคูตั้งแต่ 3 ขวบ เขารู้เรื่อง แต่ผู้ใหญ่ชอบ บอกว่าไม่รู้เรื่อง จริง ๆ เขารู้เรื่องการใช้หุ่นที่ประยุกต์บทมิเพลง เชื่อไหมว่าเด็กชอบ จำได้ ซึ่งหากเรา ปลุกฝังเขาตั้งแต่เด็กในการชมงานศิลปะ เขาก็จะชอบ ศิลปะมันหล่อหลอม เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ดี ที่สุดที่เราจะสอนแทรกสุนทรียะอะไรก็ได้ การนำหุ่นดั้งเดิมมาทำร่วมสมัยมันสามารถตีความได้หลาย มิติ ซึ่งพี่เห็นด้วย ทั้งการใช้เทคโนโลยีมาผสมร่วมกับวัฒนธรรมไทยอย่างของคุณหนึ่ง มันก็ประยุกต์ แทบทั้งสิ้น แต่ประเด็นอยู่ที่ว่า เราต้องนำเสนอให้เหมาะกับผู้ชม กลุ่มเป้าหมายเป็นเรื่องสำคัญมาก มันมากับเงิน จนปัจจุบันเป็นเงินอัลฟ่า เงินซี (Z) การนำสื่อเข้าไปหาคนรุ่นใหม่มากเท่าไร เราต้องตี โจทย์ให้แตก หากทำตามทฤษฎี เด็กยังตัดสินใจเองไม่ได้ เราเริ่มสอนสื่อเร็วเท่าไรยิ่งดี เช่น พ่อแม่ เริ่มปฏิบัติธรรมตั้งแต่เกิด การนำศิลปะใช้กับเด็กเร็วเท่าไรจะเป็นผลดีต่อเด็กมากเท่านั้น เราต้องหา วิธีการให้สอดคล้องกัน เพราะเด็กไม่สามารถทนดูอะไรนาน ๆ ได้มาก สำหรับการทำให้หุ่นให้เด็ก ประถมปลายที่ว่าเข้าไป จากประสบการณ์ที่ พี่คิดว่าหากเราเริ่มปลุกฝังได้เร็วเท่าไรจะยิ่งดีสำหรับ เด็กมากเท่านั้น มันมีงานวิจัยบอกเลยว่ามันเป็นได้จริง ๆ พี่เองดูหุ่นทุกประเทศที่ดัง ๆ ทั่วโลก เรา จะเห็นว่าแต่ละประเทศเล่นอย่างไร ยิ่งหากคอนเทนท์ร่วมสมัย พ่อแม่จะมาพร้อมลูก ฉะนั้นหากจะทำ อะไรก็แล้วแต่ต้องเจาะกลุ่มเป้าหมายและแพลตฟอร์มดี ๆ หากไม่ศึกษา ไม่มีทางสำเร็จเลย การแสดง หุ่นในใจพี่อยากให้เด็กดูหุ่นตั้งแต่ 3 ขวบเลย เป็นมุมมองส่วนตัวนะ การให้เด็กชมสื่อดิจิทัล หากตาม ทฤษฎีมันจะย้อนแย้งมาก เพราะเด็กประถมต้นหรือเด็กปฐมวัยมันมีตัวเลขอยู่แล้วว่าจะไม่ให้ยุ่งกับสื่อ ดิจิทัล ฉะนั้นการที่จะเอาหุ่นมาเป็นสื่อสอนให้เด็กดูก็ไม่ควรจะเกินเด็กประถมต้นหรือมากที่สุดไม่เกิน ประถมปลาย หากเกินวัยนี้ไปแล้ว มันยาก เพราะเด็กมันโตเร็ว เด็กประถมปลายเริ่มเข้าเทคโนโลยีที่ ครบเครื่องกว่า มีมีเดียต่าง ๆ โลกเปิดกว้างแล้ว การจะไปบอกอะไรเขามันยาก เพราะเขาสามารถหา อะไรได้ทุกอย่างจากเทคโนโลยี ส่วนเนื้อหาที่เหมาะสมกับเด็กประถมต้น เป็นเด็กที่มากับพ่อแม่ หากอยู่ ในโรงเรียนก็อยู่กับอาจารย์ เนื้อหาก็คงอยู่ในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของเขา แต่ควรมีรากเง้า

วัฒนธรรมที่เห็นถึงความเป็นไทย ซึ่งปัจจุบันเด็กหันไปเสพสื่ออื่น เพราะเราไม่มีสื่อด้านวัฒนธรรมรากเง้าที่จะดึงใจเขาอยู่ หากเรานำวัฒนธรรมรากเง้ามาเชื่อมกับร่วมสมัยมันก็ดี แต่มันจะทำได้อย่างไรบ้าง แต่สำหรับเด็กประถมปลายเนื้อหาสำหรับเด็กกลุ่มนี้ต้องทำงานหนักมหาศาลเลย เพราะสื่อสำหรับเด็กกลุ่มนี้ผู้สร้างสรรค์ทุกวงการละเลยหมด เนื่องจากเขาไม่ใช่เด็กเล็ก และเขาก็ไม่ใช่วัยรุ่น และก็เปลี่ยนถ่าย เพราะจะดูได้ว่า ถือที่มาเกาะกลุ่มนี้หากยากแทบไม่มี ฉะนั้นถ้าจะเล่นกับเด็กกลุ่มนี้ต้องหางานวิจัยมาสนับสนุนอย่างเต็มที่ ซึ่งหากยากมาก ขนาดกองทุนเองที่ทำกับสื่อเด็กงานวิจัยเด็ก เรายังไม่มีงานวิจัยกลุ่มเด็กประถมปลายเลย ยังไม่มีตัววิจัยมารองรับว่าเขาสนใจอะไร หากเปรียบเทียบเรื่องเสื้อผ้า เรายังหายากเลย เพราะเขาเป็นวัยเปลี่ยนถ่ายเด็กสู่วัยรุ่นซึ่งไม่กี่ปีเอง หากนำพุทธศาสนามาร่วมกับการแสดงหุ่น คนนั้นต้องเก่งจริง ๆ หากจะทำเรื่องยากให้กับเด็กเราต้องเคลือบให้แพรวพราวหวานระตีกแบบโม้โม้จิ้งของญี่ปุ่นเลยนะ เขาทำได้ ส่วนเนื้อหาที่จะเหมาะกับเด็กประถม เช่น อายุต้นๆ 6 ที่จะมาควบคุมตัวเอง จะทำอย่างไร ซึ่งในพุทธศาสนามีหลายเรื่องที่จะนำมาสอนได้ เช่นการซักสะพานหิน หากพระพุทธเจ้าอยู่ที่ก็เชื่อว่าท่านก็จะเอาบริบทปัจจุบันมาสอน เราต้องศึกษาว่าเด็กแต่ละวัยมีปัญหาอะไรบ้าง ซึ่งปัญหาไม่ได้อยู่ที่ตัวเด็กอย่างเดียว การคิดเนื้อหาอย่าเอาเราซึ่งเป็นผู้ใหญ่เป็นตัวตั้ง ซึ่งหากสื่อผ่านผู้ใหญ่มันจะล้นเหลือ อีกทั้งงานต่าง ๆ ต้องมีการทดลองทำและทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย สำหรับการถ่ายทอดเนื้อหาที่เกี่ยวกับธรรมะก็จะเป็นพวกกรู๋รู้ด้านต่าง ๆ ก็เริ่มมีบทบาทมากมาย ฉะนั้นการที่จะนำมาสร้างสรรค์ก็สมควรปรึกษาผู้รู้เหล่านั้น ในส่วนของเด็กประถมต้น พี่คิดว่าเอาเนื้อหาที่เป็นนิทานเรื่องเล่าน่าจะมีความเหมาะสม โดยต้องเอานิทานมาทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายว่าเขาชอบเรื่องไหน ยิ่งถ้าเป็นเรื่องที่มีฮีโร่ก็เป็นสิ่งสำคัญ ฉะนั้นนิทานน่าจะเป็นทางออกที่ดีสำหรับเนื้อหาเด็กกลุ่มประถมต้น แม้กระทั่งนิทานที่ไม่มีคำพูดเด็กก็ยังสามารถรับได้ คำว่า “พระพุทธเจ้า” ในความหมายของพี่ คือผู้รู้ พระศาสดา คำสอนที่พิสูจน์ได้ มันเป็นวิทยาศาสตร์”

**มรรยาท อัครจันทโชติ** อาจารย์ประจำภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะกรรมการกองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (20 เมษายน 2564) “ด้วยการที่คลุกคลีอยู่กับสื่อสารมวลชนในหลากหลายรูปแบบและเคยทำงานวิจัยเกี่ยวกับเด็กได้เป็นส่วนหนึ่งของคณะกรรมการคัดสรรสื่อสำหรับเด็ก มีความคิดเห็นว่า สื่อได้พัฒนาไปก้าวกระโดด เนื่องด้วยเทคโนโลยีและสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป โดยเฉพาะช่วงการแพร่ระบาดของโควิด 19 ที่ผ่านมา ทำให้บทบาทของสื่อเปลี่ยนไปได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะการใช้สื่อออนไลน์ สื่อดิจิทัล ในทุกกลุ่มอายุ วงการสื่อต้องปรับตัวแบบเร่งด่วนเพื่อให้สามารถอยู่ได้ สำหรับเด็กแล้วต้องยอมรับว่าเด็กมีสื่อในมือแทบจะทุกช่วงวัย พ่อแม่เลี้ยงลูกด้วยเทคโนโลยี เขาก็จะเติบโตมากับสิ่งนั้น แล้วนิสัยหรือการใช้ชีวิตก็เปลี่ยนไป เพราะสื่อที่เขาชมมันไม่มีการปิดกั้น เขาสามารถเขาหาได้ทุกสื่อ ทั้งสื่อร้ายสื่อดี เขายังไม่สามารถแยกแยะได้ เพราะไม่มีใครคอยกำกับดูแล สื่อในวัยเด็กมีความสำคัญมาก เพราะเด็กจะ

เลียนแบบ หากจะทำสื่อให้เด็กชมต้องศึกษาว่าเด็กมีพฤติกรรมแบบไหน ชอบอะไร หากทำสื่อให้กับเด็กอายุระหว่าง 10-12 ปี ช่วงอายุนี้ถือว่ายากมาก เพราะเด็กอยู่ในช่วงการเปลี่ยนแปลงในหลายด้าน ความคิด ร่างกาย ความสนใจ เขาเริ่มเข้าสู่วัยหนุ่มสาว มันกำลังกันว่าเด็กหรือจะโตและความเชื่อในสื่อมันจะยาก เขาเริ่มเป็นตัวของตัวเอง เด็กไม่มี Empathy ไม่มีความรู้สึก อารมณ์ร่วม ไม่เข้าใจ เข้าใจ ตัดสินใจเร็วไม่ยั้งคิด เด็กกลุ่มวัยนี้จะเริ่มมีปัญหาของความคิดเห็นต่าง การบูลลี่ ง่าย ๆ ถ้าเด็กมี Empathy ปัญหาจะไม่เกิด แล้วสิ่งดี ๆ จะตามมา ซึ่งหากนำไปเชื่อมโยงเกี่ยวกับหลักธรรม นั่นคือใช้เลย พฤติกรรมต่าง ๆ ของเด็กเหล่านี้อยู่ในศีลธรรมหมดเลย มันเหมือนกัน แต่การพูดไม่เหมือนกัน มันยากมาก ๆ ในการนำมาร่วมกัน ฉะนั้นการนำเนื้อหาหลักธรรมมาเป็นสื่อในกลุ่มเด็ก ควรต้องมีปาร์ปรับเนื้อหาที่สนุก เข้าใจง่าย ใช้สถานการณ์ ปัญหาปัจจุบันมาปรับใช้เพราะศาสนาหรือหลักธรรมที่ผ่านมาเป็นภาษาที่เข้าใจยากสำหรับเด็ก และไม่ชวนให้ติดตามหรือสนุก ซึ่งหากสิ่งเหล่านี้ทำเป็นสื่อในกลุ่มเด็กวัยที่เล็กลงมาจะเกิดประโยชน์กว่า เพราะเด็กประถมต้น และประถมปลาย พูดต่างกัน สื่อสารต่างกัน เด็กประถมต้น 6-9 ขวบปีเขามีจินตนาการ เขายังฟัง เขายังเชื่อ ถึงแม้ว่าจะไม่สามารถดูสื่อซ้ำ ๆ กันได้นานก็ตาม ยิ่งนำมาทำเป็นสื่อหุ่นแล้ว ก็น่าจะเหมาะสมกับเด็กเล็กมากกว่าเด็กโต”

**อารดา ครุจิต** อาจารย์ประจำคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ “เนื้อหาประเด็นที่น่าจะเอามาพัฒนางานสร้างสรรค์สื่อสำหรับเด็ก ก็น่าจะเป็นพฤติกรรมและปัญหาในวัยเด็ก เช่น ปัญหาการถูกรังแกในโรงเรียน การรังแกบนโลกออนไลน์ ปัญหาความรุนแรงในครอบครัว ปัญหาพวกนี้เป็นปัญหาเร่งด่วน หลายคนคิดว่าเรื่องเล็ก แต่พอวันนี้มันเป็นประเด็นกันมาก ก็เลยเป็นเรื่องใหญ่ที่ทุกคนเล็งเห็นความสำคัญ ยิ่งหากนำมาผลิตเป็นสื่อให้กับเด็กยิ่งเป็นหนทางที่ดีมาก เพื่อให้เด็กมีความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันในสังคมหมู่รวม”

3.3.2 สัมภาษณ์พระภิกษุเกี่ยวกับความคิดเห็นในการสร้างสื่อเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พุทธศาสนาผ่านหุ่น

**พระมหาปริณณัติสัทธ จุริธโม** ผู้ช่วยเจ้าอาวาสวัดบางบัว กรรมการสถานศึกษา โรงเรียนสังกัด สพฐ. “ปัจจุบันหลวงพี่ใช้เครื่องมือสื่อสารและเทคโนโลยีในการทำสื่อการสอนต่าง ๆ บรรยายธรรมทั้งในระดับประถม และระดับประชาชนทั่วไป รวมถึงอุดมศึกษา โดยจะทำการสอนเรื่องปริยัติธรรมในกลุ่มภิกษุเป็นหลัก การทำสื่อให้กับเด็กประถมปลายส่วนใหญ่เราจะสอนตามบทเรียน แต่ถ้าเป็นประถมต้นหรือรองลงมา เราจะสอนอะไรที่ง่าย ๆ ในช่วงแพร่ระบาดของโควิด 19 ไม่ค่อยส่งผลกับสื่อที่หลวงพี่สอน เพราะวิชาด้านนี้จะเป็วิชาเลือก ซึ่งทางสถาบันการศึกษาจะงดวิชาเหล่านี้ ซึ่งหากเราจะทำการเผยแพร่เราก็ต้องเผยแพร่ในสื่อของเราเอง ซึ่งวิชาเหล่านี้ที่เกี่ยวกับธรรมะมันมีความสำคัญและควรมีการเรียนการสอนวิชาธรรมะ พุทธประวัติ จริยธรรม มารยาททางสังคม แต่สำหรับอนาคตไม่ว่าจะมีโควิดหรือไม่ก็ตาม การทำสื่อต้องทำอยู่ สื่อต้องเราใจสนุก ไม่ใช่แค่พระสงฆ์

ไปยืนสอนแบบเดิม ๆ แต่ไม่มีสื่ออะไรชักจูงโยงโยงเด็กเลย มันก็ไม่เกิดผล เพราะยิ่งถ้าเรามาเล่าแบบเดิม ๆ เด็กก็หายหมด เรื่องสื่อจึงมีความสำคัญที่ต้องทำให้น่าสนใจมากขึ้นเรื่อย ๆ เพราะสิ่งนี้จำเป็นมากสำหรับพระภิกษุที่ต้องนำสื่อขึ้นไปทำการช่วยการสอน โดยสื่อดิจิทัลจะสอดคล้องกับเด็กสมัยใหม่โดยถ้าสื่อดิจิทัลไปอยู่ในช่องทางการเผยแพร่โซเชียลผ่านเครื่องมือต่าง ๆ โทรศัพท์ ไอแพด มันก็จะเป็นสิ่งจูงใจให้เด็กสนใจเพิ่มมากขึ้น ซึ่งปัจจุบันพระภิกษุก็ยังคงต้องทำสื่อต่าง ๆ แต่เครื่องมือในการสอนมันเปลี่ยนไป ซึ่งไม่ผิดที่ภิกษุจะลุกขึ้นมาทำสื่อ ในส่วนการแสดงหุ่นหลวงที่คิดว่าน่าจะเอามาใช้เป็นสื่อการสอนได้ดีโดยเฉพาะสำหรับเด็ก ไม่ว่าจะเป็นแบบเดิมหรือสมัยใหม่ หุ่นกระบอกมันก็เหมือนการตุ๊กตุนตุ๊กตาคา และยิ่งนำเนื้อหาพุทธศาสนามาช่วยเสริมจะเป็นการดี สำหรับกลุ่มเป้าหมายหลวงพ่อกำลังไปที่เด็กเล็กเลย เราต้องเริ่มปลูกฝังตั้งแต่เด็กตั้งแต่ 6-9 ขวบ ซึ่งเป็นวัยเรียนรู้ที่เร็วมาก ๆ แต่ทั้งนี้การนำหุ่นกระบอกแบบดั้งเดิมมันมีข้อกำหนดหรือเปล่าหรือมีกรอบข้อห้ามใหม่ หากทำได้ การแสดงหุ่นที่มีแอพริคชัน เทคนิคต่าง ๆ ก็น่าจะทำให้เด็กตื่นตาตื่นใจสนใจมากขึ้น ซึ่งมันเป็นสื่อดิจิทัล ในเรื่องเนื้อหาที่จะมาอยู่ในการแสดงหุ่นที่เหมาะสมกับเด็กประถมต้นหลวงพ่อก็แนะนำเรื่องพุทธประวัติ ซึ่งเป็นเนื้อเรื่องที่ยาก น่าจะเหมาะกับเด็กโต แต่ถ้าเด็กเล็กน่าจะเป็นชาดกเรื่องเล่า นิทาน ธรรมะพื้นฐานศีลธรรม ศีล 5 การให้ การพูดดี ความกตัญญู ซึ่งในชาดกมีเยอะมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องมโหสถ เรื่องสุวรรณสาม เพราะเรื่องและตัวละครหลากหลาย เพราะคำว่าพระพุทธเจ้าสามารถแปลได้หลายความหมาย หากในแบบของพระ พระพุทธเจ้าก็เป็นต้นแบบแบบแผนเป็นผู้ตรัสรู้ชอบได้โดยพระองค์เองที่สามารถนำหลักธรรมที่พระองค์ทรงตรัสรู้ได้นำมาเผยแผ่ ทำให้ผู้คนมีดวงตาเห็นธรรมได้ ซึ่งทั้งนี้ก็หมายถึงบุคคล หลักธรรมคำสอนด้วย ส่วนเนื้อหาปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นการรังแก บูลลี ศีล 5 ก็นำมาผสมผสานได้ด้วย ในเรื่องของความอภินิหารที่มีอยู่ในพุทธประวัติ ในพุทธกาลก็มีการแสดงอภินิหารได้จริง ซึ่งมีพระไตรปิฎกรองรับว่าเป็นเรื่องจริง แต่เด็กสมัยนี้อาจจะมองว่าเป็นเรื่องไม่จริง แต่หากอธิบายในสื่อได้ก็จะเป็นสิ่งดี แต่ก็ยากมาก นอกเหนือจากเนื้อหาแล้วงานศิลปะที่จะนำเสนอก็มีความสำคัญ โดยเฉพาะรูปพระพุทธเจ้า หลวงพ่อก็คิดเห็นว่าควรสร้างให้สวยงามตามแบบหลักการสร้าง ไม่อยากให้เหมือนคนจริง เพราะคนจริงที่มีกล้ามเนื้อแบบผู้ชายอาจจะทำให้งานพุทธศิลป์ดูไม่สวยงามไม่อ่อนช้อย ซึ่งของเก่าดีอยู่แล้ว แล้วเด็กจะได้มองออกแยกออกกว่านี่คือพระพุทธเจ้า เพราะองค์จริงเราก็ไม่เคยเห็น เห็นแต่เขาปั้นกันมา สำหรับภิกษุศึกษาที่หลวงพ่อก็อยากเสนอไปทางการนำชาดกมาสร้างจะน่าสนใจกว่า เพราะเรื่องราวมันสนุกสนานหลากหลาย ซึ่งหลวงพ่อก็มีความมั่นใจและเห็นควรเป็นอย่างมากกว่าผู้วิจัยควรทำสื่อชุดนี้ออกมา เพราะพระภิกษุต้องการสื่อที่ดี ๆ แบบนี้มาช่วยเผยแพร่หลักธรรมให้มันคงอยู่ต่อไป เป็นการจับมือร่วมกันระหว่างช่างศิลป์ ผู้สร้างสื่อ และพระภิกษุ เพื่อให้งานออกมาดีและเป็นสื่อที่ดี ๆ ให้กับสังคมต่อไป”

### 3.3.3 สัมภาษณ์ศิลปินวงการหุ่น

**จิรวัดน์ ชุณหะปราณเลิศ** หัวหน้าคณะหุ่นมังกรทอง “การแสดงหุ่นจีนไท่หล่า ปัจจุบันมีคนจ้างไปแสดงน้อยมาก เวลาแสดงก็ไม่มีคนดู มีแต่เจ้าดู แสดงเพื่อแก้บน แสดงตามงานเทศกาลของคนชาวจีน ปัจจุบันก็มีการปรับเปลี่ยนการแสดงให้เป็นเรื่องชาวบ้านมากขึ้น แต่ก็ยังคงประเพณีการอวยพร แสดงเรื่องที่เป็นมงคล แสดงสั้น ๆ ไม่แสดงยาวเหมือนแต่ก่อน ยิ่งช่วงนี้เป็นช่วงโควิด การแสดงแทบไม่มีเลย”

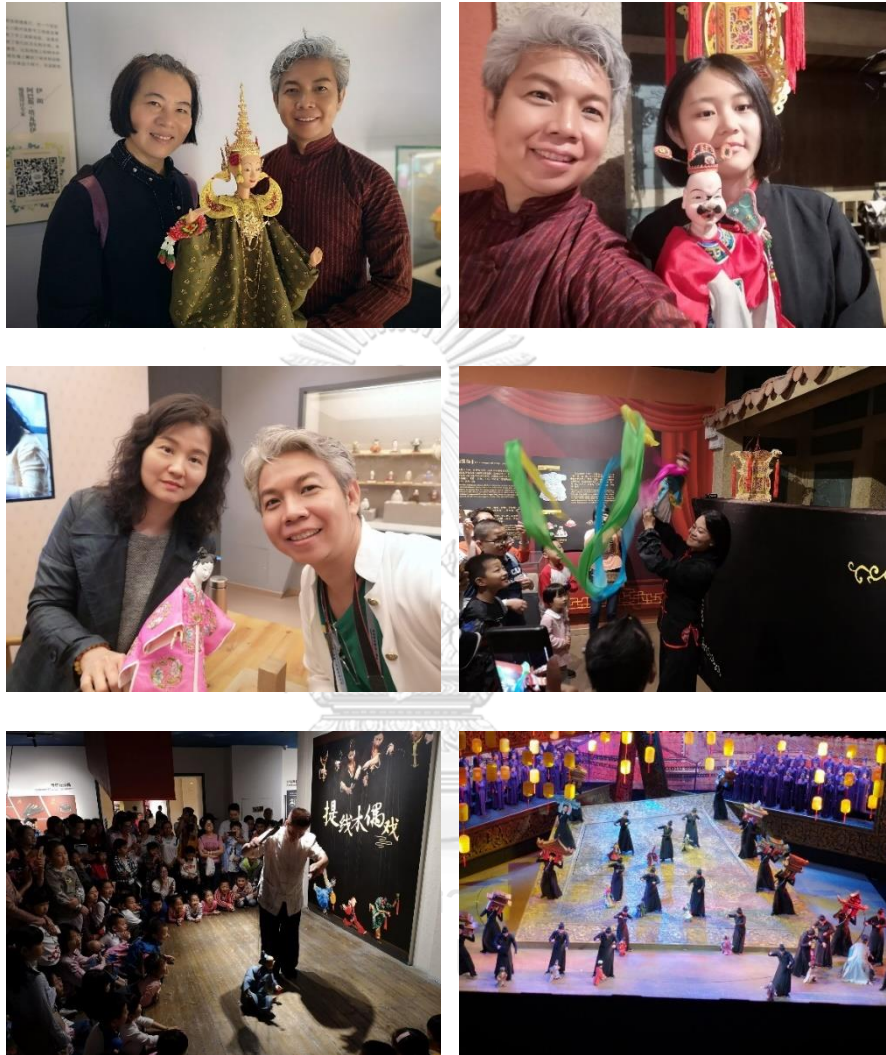
ระหว่างวันที่ 14-21 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562 ผู้วิจัยได้มีโอกาสได้รับเชิญจากกระทรวงวัฒนธรรมสาธารณรัฐประชาชนจีน เพื่อร่วมงานศิลปะเส้นทางสายไหม ณ มณฑลฝูเจี้ยน เมืองเซียเหมิน โดยมีผู้เข้าร่วมงานหลายสิบประเทศ มณฑลฝูเจี้ยนนับเป็นเมืองที่มีความสำคัญด้านวัฒนธรรมและเป็นเมืองมรดกโลก โดยเฉพาะเป็นเมืองที่มีความหลากหลายและเป็นต้นกำเนิดของหุ่นจีน เช่น หุ่นฮกเกี้ยนและหุ่นเซือก การเดินทางไปร่วมงานของผู้วิจัยในครั้งนี้จึงได้พบปะแลกเปลี่ยนความรู้และศิลปะด้านหุ่นกับศิลปินชาวจีนหลากหลายท่าน และได้สัมภาษณ์ถึงที่มาและสถานการณ์หุ่นในปัจจุบันของศิลปินท่านนั้น ๆ

**Ji Tianyuan** ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะหุ่นมือจีน (หุ่นฮกเกี้ยน) แห่งเมืองเวียงซู สาธารณรัฐประชาชนจีน “การแสดงหุ่นจีนที่ถึงแม้ว่าจะจะเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและสวยงามของจีน แต่ความนิยมชมการแสดงหุ่น โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กรุ่นใหม่ก็น้อยลงไม่เหมือนก่อน ฉะนั้นในฐานะผู้สืบทอดการสร้างและการแสดงหุ่นต้องปรับตัวและพัฒนาการแสดงให้ดึงดูดใจมากยิ่งขึ้น สร้างหุ่นที่มีลักษณะสมัยใหม่ เรื่องใหม่ ๆ ผสมกับเทคนิคการแสดงใหม่ ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจ”

**อาจารย์หุ่นมือ** มณฑลฝูเจี้ยน “หุ่นจีนในปัจจุบัน มีการปรับเปลี่ยนวัสดุการผลิต เช่น ใช้วิธีการหล่อหัวจากพลาสติก เพื่อเป็นสินค้าของที่ระลึก แต่ส่วนตัวแล้วก็ยังรักการสร้างหุ่นแบบเดิม มันมีคุณค่ามากกว่า ถึงอย่างไรก็ตาม เราเองก็ต้องปรับตัว เพราะคนจีนปัจจุบันไม่ค่อยนิยมชมการแสดงแบบเดิมเท่าไร ฉะนั้นเองก็ต้องเปลี่ยนวิธีการแสดงให้เร้าใจมากขึ้น ถูกใจคนรุ่นใหม่มากขึ้น”

**ศิลปินหุ่นเซียมือ** “ถ้าไม่มีงานเทศกาล คนก็ไม่มีโอกาสได้ชมการแสดงหุ่นกัน การแสดงปัจจุบันนิยมทำการแสดงสั้น ๆ เป็นชุด ๆ เช่น เต็นระบำ กายกรรม ตลก ส่วนนิทานก็มีบ้างแล้วแต่โอกาส เราพยายามปรับของดั้งเดิมและของใหม่ให้เข้ากัน ไม่ทำให้ของดั้งเดิมเสียคุณค่า คนก็ดูกัน อย่างในงานนี้ แสดงทุกรอบ คนก็ชื่นชมและคอยชมกันทุกรอบ”

ศิลปินหุ่นเชือก “การแสดงหุ่นเชือกจะถูกใจกับเด็ก ๆ เพราะเราปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การแสดงให้สั้น ง่าย สนุก แต่การแสดงเป็นเรื่อง ๆ ก็เหมาะกับผู้ใหญ่ แต่ถ้าสำหรับเด็ก เด็กไม่มีสมาธิอยู่กับการชมได้นาน”



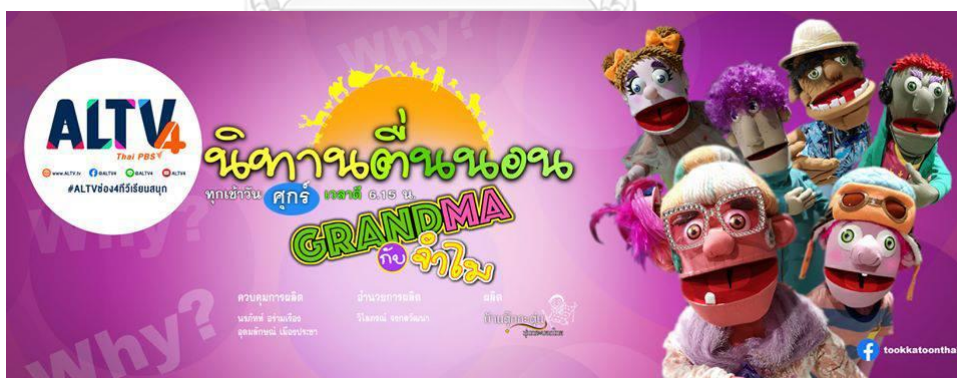
ภาพที่ 75 กลุ่มภาพผู้วิจัยได้รับเชิญเข้าร่วมงานเทศกาลเส้นทางสายไหม ระหว่างวันที่ 14-21 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562 ณ มณฑลฝูเจี้ยน ประเทศจีน โดยได้พบและแลกเปลี่ยนความรู้ด้านหุ่นกับศิลปินชาวจีน (ชายบน) Ji Tianyuan ศิลปินหุ่นฮกเกี้ยน (ขวาบน) ศิลปินหุ่นเชิดมือ (ซ้ายกลาง) อาจารย์หุ่นมือ (ขวากลาง) การเชิดหุ่นมือ (ซ้ายล่าง) การชิดหุ่นเชือก (ขวาล่าง) การแสดงละครเพลง โดยใช้หุ่นเชือกประกอบการแสดงในพิธีเปิดงานเทศกาล และเป็นการแสดงในลักษณะธุรกิจที่มีการเปิดจองบัตรเข้าชมการแสดง เรื่อง The Promise of the sea” ณ ศูนย์วัฒนธรรมและโรงละคร Quanzhou Grand Theatre โดยการแสดงมีการใช้นักแสดงที่มีชื่อเสียงและใช้หุ่นหลายประเภทประกอบการแสดง บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 14 พฤศจิกายน 2562

### 3.4 การทดลองสร้างสรรค์การแสดงหุ่นประเภทอื่น ๆ

การทำทดลองการแสดงหุ่นประเภทต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยมีความสนใจและถนัด เพื่อนำมาประกอบการพัฒนางานวิจัยของตน นับเป็นกลวิธีดำเนินงานวิจัยที่ป้องกันการความผิดพลาดหรือคลาดเคลื่อนในกระบวนการสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยผู้วิจัยมีโอกาสในการสร้างสรรค์ผลงานจริงในรูปแบบที่ใกล้เคียง โดยได้เห็นผลลัพธ์ในด้านดีและด้านที่ผิดพลาดไม่ตรงกับเป้าหมายที่วางแผนไว้ โดยในช่วงเวลาดังกล่าว ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานไว้ดังนี้

#### 3.4.1 ละครหุ่นซีรี่ เรื่อง แกรนมากับจำไม

“แกรนมากับจำไม” เป็นรายการสำหรับเด็กภายใต้การออกอากาศของรายการ “นิทานตื่นนอน” ออกอากาศทุกวันพฤหัสบดี เวลา 06.15 น. ทางสถานีโทรทัศน์ เอแอลทีวี ภายใต้การกำกับดูแลของสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส ออกอากาศวันที่ 30 กรกฎาคม ถึง 19 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 จำนวน 20 ตอน ตอนละ 10 นาที และมีการต่อสัญญาการผลิตไปจนถึงปี พ.ศ. 2564 เป็นการถ่ายทำรายการในระบบดิจิทัลและออกอากาศในระบบดิจิทัล หลังจากออกอากาศแล้ว มีการฉายซ้ำในระบบโซเชียลทาง youtube ลักษณะงานเป็นการสร้างรายการสำหรับเด็ก โดยใช้หุ่นเป็นเครื่องมือสื่อสาร ลักษณะหุ่นทำจากฟองน้ำ มีน้ำหนักเบา การเจดมีลักษณะเป็นหุ่นตะวันตกที่เรียกว่า “มัพเพท” ตัวละครหลักมี จำนวน 6 ตัว ที่มีอายุ ลักษณะนิสัยที่ต่างกัน โดยเนื้อหารายการเป็นลักษณะการสอนหลักการดำเนินชีวิตในแง่มุมต่าง ๆ ความรู้รอบตัวด้านประเพณี วัฒนธรรม กฎระเบียบของสังคม ของผู้ใหญ่ที่มีต่อเด็ก



ภาพที่ 76 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์รายการนิทานตื่นนอน “แกรนมากับจำไม” ในสื่อประชาสัมพันธ์ประกอบด้วยตัวหุ่นประเภท “มัพเพท” 6 ตัว คือ ยายแจ๋ว เด็กชายจำไม เด็กชายโชคตาแสง เด็กชายตุ้ยตุ้ย เด็กหญิงฟ้าใส เผยแพร่ทางสื่อโซเชียล เมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม พ.ศ. 2563

#### 3.4.2 ละครหุ่นการ์ตูน เรื่อง “นะโมทะลุมิติ”

ละครหุ่นนะโมทะลุมิติ เป็นการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นร่วมสมัยในลักษณะการ์ตูน เป็นผลงานการสร้างสรรค์ภายใต้การสนับสนุนโดยกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ มี



ระยะเวลาการดำเนินงานตั้งแต่ผลิตจนเสร็จสิ้นกระบวนการเผยแพร่ 1 ปี แบ่งออกเป็น 2 ประเภทของงานสร้างสรรค์ คือ 1 การสร้างสรรค์และผลิตงานซีรี่ส์จำนวน 12 ตอน ออกอากาศทางโซเชียลมีเดีย 2 การออกแบบสร้างสรรค์การแสดงสดเผยแพร่ตามสถาบันการศึกษา จำนวน 14 สถานที่ ทั้งในกรุงเทพและต่างจังหวัดในกลุ่มเด็กเล็ก และเยาวชน โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเด็กเล็กอนุบาลถึงประถมศึกษาตอนปลาย กลุ่มมัธยมและกลุ่มมหาวิทยาลัย เพื่อสำรวจความพึงพอใจในระดับต่าง ๆ เนื้อหาผลงานสร้างสรรค์ได้นำเนื้อหาของพระเนมิราชชาดก ไซอิ๋ว ผสมกับเนื้อหาในโลกปัจจุบัน ในส่วนของซีรี่ส์รายการมีการนำเทคโนโลยีการถ่ายทำระบบดิจิทัลแบบกรีนสกรีนซ้อนกับเทคนิค CG animation ในส่วนของการแสดงสัญจรสด มีการนำเทคโนโลยีสื่อประสม การฉายแมพฟิงแอนิเมชัน การสร้างภาพCG ประกอบการแสดง การสร้างสรรค์เพลงประกอบแบบเดอะมิวสิคัล ฉากประกอบการแสดงสร้างสรรค์ให้สามารถขนย้ายประกอบสร้างในสถานที่ได้ง่าย



ภาพที่ 77 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์โครงการหุ่นนะโมทะลุมิติ เผยแพร่ทางโซเชียลมีเดียเมื่อวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2563 ในภาพประชาสัมพันธ์จะประกอบไปด้วยตัวหุ่นที่สร้างจากระบบ 3D print จากซ้าย ลิงจ้อไซอิ๋ว ตี๋อโป้ยกาย นะโม และนางฟ้า (Tookkatoonthai 2564)

#### 3.4.3 ละครหุ่นร่วมสมัย เรื่อง “ซ่อนกลีน เดอะมิวสิคัล พัพเพทโชว์”

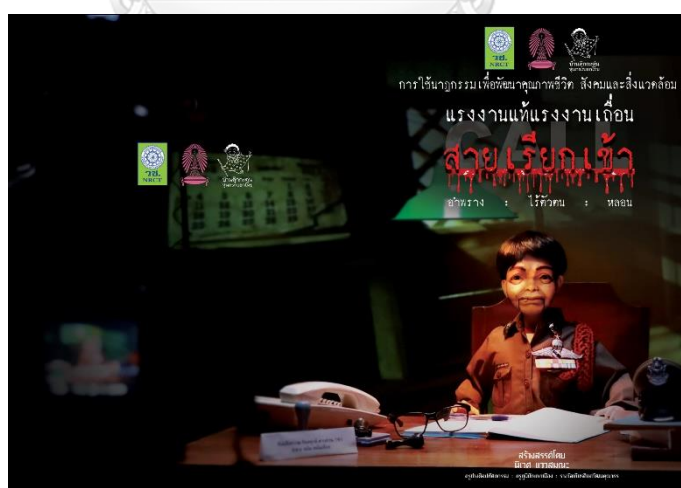
การสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่อง ซ่อนกลีน เดอะมิวสิคัล พัพเพทโชว์ เป็นการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นผีเรื่องแรกของเมืองไทยในระบบ 4D ได้รับทุนสนับสนุนการสร้างสรรค์โดยกองทุนส่งเสริมศิลปะร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม ได้ทำการทดลองการแสดง พ.ศ. 2563 โดยทำการแสดงสดและในระบบออนไลน์ การสร้างสรรค์การแสดงเป็นการแสดงสรรคเนื้อและระบบการแสดงใหม่ เช่น การสร้างหุ่นจากระบบ 3D print การใช้สื่อไฮโลแกรม แมพฟิงแอนิเมชัน เพลงสากลที่ประพันธ์ขึ้นใหม่ การใช้องค์ประกอบการแสดงฉากเสมือนจริง รวมถึงการใช้ระบบ 4D ในการแสดงสด เพื่อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมเสมือนอยู่ในเหตุการณ์จริงและเป็นการแสดงหุ่นผีครั้งแรกในประเทศไทย



ภาพที่ 78 ภาพป้ายประชาสัมพันธ์การแสดงหุ่นร่วมสมัยเรื่อง “ซ่อนกลิ่น เดอะมิวสิคัล พัพเพทโชว์” ผ่านระบบโซเชียลเฟสบุ๊ก วันที่ 25-30 ตุลาคม พ.ศ. 2563 (Tookatoonthai 2564)

### 3.4.4 นาฏกรรมหุ่นซีรีส์ 3 เรื่องสั้นเรื่องแรงงานแท้งแรงงานเถื่อน

นาฏกรรมหุ่นซีรีส์ 3 เรื่องสั้นเรื่องแรงงานแท้งแรงงานเถื่อน เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์โครงการนาฏกรรมเพื่อนชีวิต คุณภาพ และสิ่งแวดล้อม สนับสนุนโดย สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ร่วมกับ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นงานสร้างสรรค์การแสดงเนื้อหาให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องแรงงานต่างชาตินี้เข้ามาจับบทบาทในสังคมไทยในรูปแบบสื่อดิจิทัลในลักษณะภาพยนตร์สั้นจากเรื่องจริง ใช้ระบบการถ่ายทำแบบสื่อดิจิทัลผสมผสานการแสดงสดด้วยหุ่นที่สร้างจากระบบ 3D print ที่มีรูปร่างเสมือนจริง เผยแพร่ในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2564 ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย



ภาพที่ 79 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์นาฏกรรมหุ่นซีรีส์หุ่น 3 เรื่องสั้นเรื่อง แรงงานแท้งแรงงานเถื่อน ตอน “สายเรียกเข้า” ออกแบบสร้างหุ่นด้วยเทคนิค 3D print วันที่ 20 เมษายน 2564 วันที่ 25 ธันวาคม 2563 เผยแพร่ผ่านระบบโซเชียล Youtube สนับสนุนโดย สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ร่วมกับ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ออกแบบโดยผู้วิจัย (การใช้นาฏกรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพสังคม สิ่งแวดล้อม 2564)

จากการทดลองการสร้างสรรค์การแสดงในรอบปี พ.ศ. 2563 จะเห็นความแตกต่างของกระบวนการสร้างสรรค์ รูปแบบ และวิธีการนำเสนอในกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่าง ทำให้ผลการสร้างสรรค์แสดงที่นำไปใช้เผยแพร่จริงนั้นได้ส่งผลให้ถึงมิติต่าง ๆ การงานในแต่ละส่วน ดังนี้

## 1 กลุ่มเป้าหมาย

การสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 3 เรื่อง ตลอดปี 2563 มีกลุ่มเป้าหมายที่ต่างกันคือ กลุ่มเด็กเล็ก เยาวชนและประชาชนทั่วไป การรับรู้ของสื่อจะมีความแตกต่างกัน ซึ่งมีผลต่อการรับรู้ ดังนี้

- 1.1 บทที่มีความยาว เจาะจาซบซ้อน เจาะเร็ว จะไม่เหมาะสมกับเด็กเล็ก ซึ่งต้องมีความชัดเจนของคำพูด สั้น ได้ใจความ พุดซ้ำ และย้ำคำพูด
- 1.2 เทคนิคประกอบการเผยแพร่ ควรมีสีสันที่สดใส ดึงดูด ตัวละครเป็นลักษณะตัวการ์ตูนและสร้างจินตนาการ ไม่จำเป็นต้องเป็นตัวละครที่เป็นตัวคนหรือมีตัวตนจริงเสมอไป
- 1.3 เนื้อหาในการนำเสนอ เป็นเนื้อหาที่เข้าใจง่ายสำหรับเด็ก เนื้อหาใจความเดียว
- 1.4 เนื้อหาสำหรับเยาวชนควรเป็นเนื้อหาที่เข้ายุคสมัย สนุกตื่นเต้น น่าค้นหา
- 1.5 เทคนิคการแสดงสำหรับเยาวชน ต้องมีความแปลกใหม่น่าตื่นเต้น กระชับรวดเร็ว สนุก
- 1.6 หน้าที่มีลักษณะตัวการ์ตูนอาจจะเริ่มไม่เป็นที่น่าสนใจสำหรับเด็กโตในระดับมัธยมศึกษา
- 1.7 การแสดงหุ่นในระดับประชาชนทั่วไป สามารถสร้างสรรค์ได้หลายรูปแบบ เนื่องด้วยผู้ใหญ่จะมีเหตุ และผลของการชม เช่น ชมด้วยตัวเอง พาเด็กหรือลูกมาชม ฉะนั้นการแสดงหุ่นในระดับผู้ใหญ่ขึ้นอยู่กับเหตุผลของการชมว่าจะชมเพื่ออะไร

## 2 เทคนิคการสร้างสรรค์

เทคนิคการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นที่มีความแปลกใหม่น่าสนใจ ผสมผสานเทคนิคสมัยใหม่ที่ไม่เหมือนใคร หรือไม่เคยมีคณะหุ่นไหนได้สร้างสรรค์มาก่อน และเหมาะแก่การนำมาใช้ก็ จะสามารถสร้างความน่าตื่นเต้น น่าชม และสร้างมิติใหม่ให้กับวงการแสดงหุ่น และผู้ชมทั้งกลุ่มผู้ชมเดิม และกลุ่มผู้ชมใหม่ได้มากยิ่งขึ้น

## 3 ช่องทางสื่อ

ช่องทางการชมของเด็กเล็กไปจนถึงกลุ่มวัยรุ่นจะสามารถชมได้ทั้งผ่านระบบโซเชียล และการชมการแสดงสด เนื่องด้วยกลุ่มผู้ชมในวัยเด็กไปจนถึงผู้ชมทุก ๆ กลุ่มจะมีเครื่องมือสื่อสารที่สามารถรับชมสื่อได้ตลอดเวลา แต่สำหรับการแสดงสดนั้น หากทำการแสดงในกลุ่มเด็กซึ่งมีสมาธิสั้น หากการแสดงหรือสื่อไหนมีความตื่นเต้น น่าสนใจ สีสันดึงดูด เสียงสนุกเร้าใจ ก็จะทำพาเด็กให้ชมสื่อที่นั้นได้ง่าย และสื่อที่เผยแพร่ไม่ควรมีระยะเวลาทำการแสดงความยาวเกินไปนัก

ช่องทางสื่อสำหรับเด็กโตหรือในกลุ่มวัยรุ่น สื่อทางโซเชียลมีเดียน่าจะเป็นจุดดึงดูดความสนใจ เนื่องด้วยเด็กโตจะมีความเป็นส่วนตัวสูง ชอบสื่อใหม่ ๆ แต่กฎเกณฑ์ที่จะทำการเผยแพร่ในโซเชียลมีเดียนั้นก็ต้องมีเนื้อหาที่ตรงใจ น่าสนใจและเข้ายุคสมัย หากเป็นการแสดงหุ่นที่ทำการแสดงสด ต้องมีความยาวไม่มากนัก และต้องมีความตื่นตันทื่นเต้นน่าสนใจตลอดการแสดงทั้งเนื้อหา เสียง เทคนิค ประกอบการแสดง

ช่องทางสื่อสำหรับประชาชนทั่วไปหรือผู้ใหญ่ สามารถชมสื่อได้ทุกช่องทาง หากสื่อที่มีความสะดวก เช่น ช่องทางสื่อโซเชียล ออนไลน์ หรือแพลตฟอร์มอื่น ๆ แต่ความสนใจของการแสดงสดสำหรับผู้ใหญ่จะเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจได้พอๆกัน เนื่องด้วยได้สัมผัสบรรยากาศจริง ส่วนเนื้อหาสามารถชมได้ทุกรูปแบบ มีเหตุผลของการชม และเข้าใจในเนื้อหา หากรูปแบบการแสดงสวยงาม สมจริง แปลกใหม่ น่าสนใจ ก็สามารถชมได้ทั้งการแสดงสดและในช่องทางโซเชียล

หากประมวลผลการสร้างสรรค์ผลงานหุ่นที่ผ่านมา จะเห็นได้ว่าการสื่อสารในช่องทางของเด็กนั้น จำเป็นต้องกระชับ รวดเร็ว น่าสนใจ แปลกใหม่ และการชมสื่อในช่องทางโซเชียลผ่านระบบดิจิทัลน่าจะเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์ได้ เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่กลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้

### วิเคราะห์เนื้อหาท้ายบท

จากการศึกษาเนื้อหาบทที่ 2-3 โดยนำมาวิเคราะห์เพื่อนำไปพัฒนาผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรค์การแสดงหุ่นกระบอกเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล” ผู้ดำเนินงานวิทยานิพนธ์แบ่งออกเป็น 3 แนวทาง คือ ด้านงานศิลปะการออกแบบ ด้านการสร้างสรรค์เนื้อหา และด้านการออกแบบสร้างสรรค์สื่อ

#### ด้านงานศิลปะการออกแบบ

ผลงานศิลปะต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและลงพื้นที่ เช่น ภาพจิตรกรรมฝาผนัง งานพุทธศิลป์ และภาพจากสื่อต่าง ๆ จะเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์จะมี 2 ลักษณะ คือสร้างสรรค์ตามแบบงานศิลปะประจำชาติในพื้นที่ เช่น งานจิตรกรรมพุทธศิลป์ในประเทศไทยจะมีรูปแบบการแต่งกาย ลวดลาย และองค์ประกอบอื่น ๆ เป็นลายไทย โดยอ้างอิงแค่เนื้อหา ส่วนอีกแนวทางจะสร้างสรรค์ตามแหล่งกำเนิดของตัวละคร เนื้อหา ซึ่งงานศิลปะต่าง ๆ ดังที่กล่าวจะมีลักษณะศิลปะอินเดีย แต่มีหนึ่งสิ่งที่ทั้งสองส่วนเหมือนกันคือ การออกแบบสร้างสรรค์องค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้าที่มีพุทธลักษณะมหาปุริสลักษณะ 32 ประการ และมีลักษณะที่โดดเด่นไม่เหมือนกับภาพภิกษุที่อยู่ร่วมภาพเดียวกัน อีกทั้งมีเอกลักษณ์ลักษณะที่พิเศษ เช่น ฐานดอกบัวรองรับพระบาท เส้นพระเศวตที่มีการสร้างสรรค์ให้มีลักษณะมวยผม พระรัศมีหรือพระเกตุมาลา พระเมาลี พระศกหรือพระเกตุ โดยมีการสร้างสรรค์

ออกแบบให้แตกต่างและโดดเด่นและแสดงถึงพลังบารมีอันวิเศษกว่าตัวละครอื่น ๆ นอกจากนี้มีการใช้สีจิวรที่แตกต่างกันออกไปจากตัวละครอื่นอย่างเห็นได้ชัดตามความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินผู้ออกแบบ เช่น สีเหลือง สีมัสทั้งโทนอ่อนโทนมเข้ม หรือออกไปทางสีรักที่มีลักษณะสีน้ำตาลเจือส้ม ส่วนภาพบรรยากาศประกอบจะมีเอกลักษณ์ตามภูมิภาค เชื้อชาติ และศิลปะประจำชาตินั้น ๆ โดยบรรยากาศของเนื้อหายังคงเรื่องราวตามเนื้อหาพุทธประวัติเดิมที่ใช้ภูมิประเทศในแถบอินเดียหรือการสร้างบรรยากาศที่ไม่ได้แสดงถึงภูมิประเทศว่าเป็นภูมิภาคใด แต่เป็นการออกแบบบรรยากาศตามเอกลักษณ์ศิลปะประจำชาติ เช่น จิตรกรรมฝาผนังพุทธประวัติของประเทศไทย เป็นต้น

### ด้านการสร้างสรรค์เนื้อหา

การสร้างสรรค์และประพันธ์เนื้อหา ผู้ดำเนินงานวิทยานิพนธ์ได้ประมวลผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ทำการศึกษารวบรวมบทสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญหลากหลายสาขา ทั้งทางเอกสารและในช่องทางสื่อประเภทต่าง ๆ รวมถึงการได้ทำการสัมภาษณ์จริงทั้งในรูปแบบการลงพื้นที่และการสัมภาษณ์ในระบบการสื่อสารออนไลน์ พบว่าเนื้อหาที่จะนำมาสนับสนุนการออกแบบบทประพันธ์เกี่ยวกับธรรมะนั้นมีความยากที่จะทำให้กลุ่มเป้าหมายในกลุ่มเด็กเล็กมีความสนใจและเข้าใจเป็นอย่างดี โดยเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธเจ้าหรือพุทธประวัติ เพราะการเผยแพร่ข้อมูลส่วนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับธรรมะและพุทธศาสนาในอดีตหรือการสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบเดิมนั้นเป็นการนำขนบธรรมเนียมที่เป็นภาษาธรรมแต่ไม่เป็นภาษาโลก ซึ่งมีความยากต่อความเข้าใจและเข้าถึง

การตีความของคำว่า “พระพุทธเจ้า” จากผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้แปลความหมายไปในทิศทางที่เห็นสอดคล้องไปในทางเดียวกันคือ พระพุทธเจ้าหมายถึง ศาสดา ธรรมะ หลักธรรม พุทธประวัติ ชาดก ซึ่งทั้งหมดกำเนิดมาจากบุคคลและแหล่งที่มาเดียวกันคือ “พระพุทธเจ้า” อีกทั้งหากมีการนำปัญหาและสถานะการณ์ของกลุ่มเป้าหมายในยุคปัจจุบันมาผสมผสานเพื่อให้เกิดเนื้อหาที่ร่วมสมัยกระชับกระทัดรัดเข้าใจง่ายก็น่าจะทำให้กลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจและสนใจมากยิ่งขึ้น เพราะเป็นเรื่องใกล้ตัว แต่ภาษาและเนื้อหาต้องถูกต้องและง่ายต่อความเข้าใจ ตรงเป้าและถูกใจในกลุ่มเป้าหมายที่เลือก

การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายช่วงอายุเด็กที่ผู้วิจัยมีความสนใจจะนำมาเป็นหัวใจของการดำเนินงานวิจัยนั้น ผู้เชี่ยวชาญหลายสาขาแนะนำให้หลีกเลี่ยงกลุ่มเด็กอายุระหว่าง 10-12 ขวบปี ซึ่งถือเป็นเรื่องยาก เพราะยังไม่ค่อยมีงานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรม รสนิยม และความชอบของเด็กกลุ่มนี้มากนัก ส่วนใหญ่จะเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับโครงสร้างและพัฒนาการของร่างกาย เพราะเด็กกลุ่มนี้ดังกล่าวอยู่ในช่วงคาบเกี่ยวระหว่างวัยเด็กสู่วัยรุ่น ซึ่งมีความเป็นส่วนตัวสูงและมีเครื่องมือสื่อสารที่เขาสนใจอยู่แล้ว การจะไปเปลี่ยนพฤติกรรมหรือการเสพสื่อหรือการเข้าหาสื่อที่เราสร้างมาใหม่นั้นนั้นอาจจะ

มีความยาก โดยจะเห็นได้ว่ากลุ่มผู้ผลิตหรือให้การสนับสนุนสื่อในประเทศไทยหรือต่างประเทศมักไม่ค่อยกล้าเสี่ยงที่จะผลิตสื่อกับเด็กกลุ่มนี้ ฉะนั้นผู้เชี่ยวชาญที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ที่มีความคิดเห็นเป็นเสียงส่วนใหญ่ให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์สื่อในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เพื่อกลุ่มเด็กประถมต้นอายุระหว่าง 6-9 ขวบปี มากสุดไม่เกิน 10 ขวบปี ซึ่งน่าจะสัมฤทธิ์ผลในทางบวกมากกว่า เพราะเด็กกลุ่มนี้โตมากับสื่อโซเชียล ใช้สื่อเป็น ชอบสีสันทัน เชื้อในสื่อและซึมซับในเนื้อหา มีการเลียนแบบ ชอบฟังเรื่องเล่าประเภทนิทานหรือเรื่องเล่าที่มีความสนุก โดยเครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ นั้น ทุกกลุ่มเป้าหมายก็สามารถเข้าถึงได้ง่าย อีกทั้งเด็กกลุ่มนี้ก็ยังถูกกำกับดูแลโดยผู้ปกครอง ครู หรือมีผู้ที่ดูแลเป็นส่วนใหญ่ เช่น จำกัดเวลาในการเข้าถึงสื่อ การใช้เวลาชมสื่อพร้อมกับการอธิบายความเป็นมาเป็นไปของสื่อที่ทำการเสนอสิ่งที่ถูกที่ควรหรือสิ่งต้องห้ามและควรระวัง รวมถึงผู้ที่ดูแลมักจะพยายามแสวงหาสื่อที่ดีที่มีประโยชน์ให้แก่เด็กกลุ่มนี้เป็นส่วนใหญ่

นอกจากกลุ่มเด็กที่ภายใต้การดูแลของผู้ปกครองที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อข้างต้นแล้ว ยังมีกลุ่มผู้ปกครองส่วนหนึ่งที่ไม่มีความสามารถในการเข้าถึงสื่อของเด็กได้ จึงส่งผลทำให้เด็กได้อยู่กับเครื่องมือสื่อสารที่สามารถเข้าถึงสื่อด้วยตนเองมากกว่าการดูแลของผู้ปกครอง ด้วยปัญหาดังกล่าวจึงมีเหตุผลที่จะช่วยสนับสนุนข้อมูลที่บุคคลและผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ ได้มีการระบุชัดเจนลงไปอีกว่า สื่อจากงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ควรป้อนเข้าสู่มือเด็กตั้งแต่วัยเล็กหรือให้เร็วกว่าที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ เพราะเด็กเริ่มพัฒนาการทางความคิดและการเลียนแบบตั้งแต่ปฐมวัย ซึ่งเป็นวัยที่เราควรป้อนสิ่งดี ๆ ให้กับเด็ก เพื่อฝึกการซึมซับสิ่งดี ๆ เข้าไปในความคิดและพฤติกรรมเด็ก อีกทั้งยังได้รับการสนับสนุนและการเห็นชอบจากผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการสื่อ เช่น สื่อสารมวลชน ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเด็ก วิชาชีพที่ใช้สื่อเทคโนโลยีปัจจุบันในการเป็นส่วนหนึ่งของการเผยแพร่พุทธศาสนา ให้การสนับสนุนให้ผู้วิจัยดำเนินงานสร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จออกมาเป็นรูปธรรม เพื่อเป็นเครื่องมือช่วยสนับสนุนการเผยแพร่หลักธรรม สิ่งที่ดีปฏิบัติ พุทธประวัติ เรื่องเล่าเกี่ยวกับพระพุทธเจ้าให้กับผู้ที่นำไปใช้ โดยผู้ที่ผู้วิจัยได้พบปะและสัมภาษณ์ความคิดเห็นดังกล่าวนี้ มีความเห็นถึงแนวโน้มที่สื่อชุดนี้จะเป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยรวม โดยเฉพาะเป็นสื่อที่ดีในกลุ่มเด็กเล็ก แต่งานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ถือเป็นเรื่องยากมากที่จะนำการแสดงหุ่นมาพัฒนาให้มีเนื้อหาธรรมะ พุทธประวัติให้สนุกจับใจเด็ก เพราะเท่าที่ผ่านมาการสร้างสื่อเรื่องธรรมะมักจะใช้เนื้อหาและภาษาในการดำเนินเรื่องที่ยากต่อความเข้าใจสำหรับเด็กเล็ก

อีกด้านหนึ่งสำหรับเนื้อหาด้านพุทธศาสนาที่ง่ายที่สุดสำหรับการสร้างสรรค์สื่อสำหรับเด็กเล็กก็คือเรื่อง “ชาดก” เนื่องด้วยเป็นเรื่องราวนิทานที่หลากหลาย สนุก มหัศจรรย์ อภินิหาร ซึ่งเป็นหน้าที่ของการแสดงหุ่นอยู่แล้ว เพราะหุ่นก็เหมือนตุ๊กตะตุ๊กตาที่เราคุ้นชิน ซึ่งเราจะออกแบบสร้างสรรค์ในทิศทางไหนก็ได้ การที่จะนำหุ่นมาสร้างสรรค์สื่อธรรมะหรือพุทธประวัติที่ปราศจากความ

มหัศจรรย์และอภินิหารเหนือจริงนั้นอาจจะมีค่ามากมายสำหรับผู้วิจัยเรื่องนี้ แต่บทสรุปสุดท้ายสำหรับงานวิทยานิพนธ์หรือการสร้างสรรค์สื่อชุดนี้ หากสามารถดำเนินงานสร้างสรรค์ออกมาได้สัมฤทธิ์ผล ก็น่าจะเป็นสื่อธรรมะที่เป็นสื่อการสื่อสารระหว่างหุ่นกับผู้ชมที่สร้างประโยชน์ให้กับเด็กและสร้างคุณค่าให้กับสังคม รวมถึงเป็นมิติใหม่ของการสร้างสรรค์สื่อแสดงหุ่นกระบอกเนื้อหาที่เกี่ยวกับพุทธศาสนาและพุทธประวัติ

### ด้านการออกแบบสร้างสรรค์สื่อ

การดำเนินงานวิทยานิพนธ์พบว่าที่ผ่านมาการสร้างสื่อที่มีเนื้อหาหลักธรรมทางพุทธศาสนาที่ผสมผสานความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์ สื่อแอนิเมชันและการแสดง รวมถึงช่องทางของสื่อและรูปแบบสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายมีความกระชับและสนุกด้วยเนื้อหาและเทคนิคการนำเสนอใหม่ ๆ มักเป็นที่น่าสนใจมากกว่าการนำเสนอหลักธรรมที่เรียบง่ายในลักษณะของการสอนธรรมะตามแนวขนบเดิม เนื่องด้วยสื่อสมัยปัจจุบันมีความสนุกเข้าใจเหมือนจริงหรือเหนือความจริง ซึ่งเป็นสื่อที่กระตุ้นให้ผู้ชมโดยเฉพาะในกลุ่มเด็กมีความสนใจและอยากเข้าถึงให้เร็ว สามารถที่จะชมสื่อซ้ำและชมย้อนหลังหรือการเก็บไว้เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ทุกเวลาทุกช่องทางทุกสถานที่ อีกทั้งสื่อการแสดงหุ่นที่นำมาสร้างสรรค์เพื่อเป็นสื่อสอนด้านพุทธศาสนาและสื่อธรรมะที่มีความสมจริงตามธรรมชาติยังมีจำนวนไม่มากพอที่จะเป็นสื่อต้นแบบของการดำเนินชีวิตตามของกลุ่มเด็ก เนื่องด้วยที่ผ่านมาการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นมักใช้เนื้อหาการดำเนินเรื่องมาจากวรรณคดีไทยหรือนิทานพื้นบ้านที่มีความมหัศจรรย์อภินิหารเหนือจริงที่ให้ความบันเทิงเป็นหลัก

การที่จะพัฒนางานแสดงหุ่นดั้งเดิมมาสู่รูปแบบสื่อการแสดงหุ่นที่ทันสมัยที่มีการใช้เทคโนโลยีความบันเทิงที่ทันสมัยยุคปัจจุบันมาประกอบการสร้างสรรค์ แต่ยังคงเอกลักษณ์ความสวยงาม สมจริงตามธรรมชาติหรือสามารถสร้างจินตนาการในกลุ่มผู้ชมรวมไปถึงการสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตน การสร้างหรือถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นในระบบสื่อดิจิทัลโดยการเผยแพร่ในช่องทาง “Platform” ออนไลน์และโลกโซเชียลในสมัยปัจจุบัน ย่อมสมควรที่จะทำอย่างเร่งด่วนเพื่อให้ทันยุคสมัย เนื่องด้วยการชมสื่อการแสดงโดยเฉพาะมหรสพในยุคสมัยปัจจุบันซึ่งอยู่ในสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 ที่มีแนวโน้มที่ ยังคงเป็นปัญหาต่อวงการสื่อสารมวลชนและการแสดงด้านนาฏกรรมต่าง ๆ ที่จะทำการนำเสนอในช่องทางสื่อหรือการแสดงรูปแบบเดิม และเป็นตัวเร่งให้เกิดความเปลี่ยนแปลงของวงการสื่อและวงการนาฏกรรมการแสดงรวมถึงพฤติกรรมของผู้ชมสื่ออย่างรวดเร็ว ศิลปินและผู้สร้างสรรค์สื่อจึงควรต้องปรับตัวให้ทันยุคสมัยและทันเทคโนโลยีที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมในยุคปัจจุบันได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น ซึ่งวิธีและช่องทางการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยและช่องทางการสื่อสารออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วดังกล่าวจึงเป็นวิธีที่เหมาะสมเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นการคงไว้ของพื้นที่สื่อรวมไปถึงการอนุรักษ์และเป็นการต่อยอดธุรกิจให้สามารถดำเนินต่อไปได้ อีกทั้งเป็น

โอกาสที่จะสามารถสร้างช่องทางสื่อของตนเองในโลกของการสื่อสารที่เปลี่ยนไปและมีคู่แข่งทางวิชาชีพเดียวกันที่กำลังพัฒนาตนเองเพื่อให้เป็นผู้ครอบครองสื่อในช่องทางการสร้างสรรค์สื่อในโลกแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน

.....





## บทที่ 4

### กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์งานด้านนาฏกรรมการแสดงหุ่นของศิลปินหุ่นในวงการวิชาชีพเดียวกัน โดยทั่วไปมักจะมีกระบวนการขั้นตอนการสร้างสรรค์ที่คล้ายกัน แต่อาจจะแตกต่างกันตรงรายละเอียดปลีกย่อยและมีผลสัมฤทธิ์ของผลงาน โดยตลอดระยะเวลากว่า 25 ปี ของการสร้างสรรค์งานศิลปะและการแสดงหุ่นของผู้วิจัยฉบับนี้ ได้มีการทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหุ่นและนาฏกรรมการแสดงหุ่นในหลากหลายรูปแบบที่ได้มีการนำไปใช้เผยแพร่จริง ทั้งในรูปแบบจารีตดั้งเดิมและแบบร่วมสมัยที่กลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่มีความแตกต่างโดดเด่นในวงการศิลปะการแสดงหุ่นในประเทศไทย โดยผลงานสร้างสรรค์แต่ละชุดได้ทำการศึกษารากเง้าของที่มาที่ไปในชิ้นงานที่จะดำเนินการสร้างสรรค์พัฒนา รวมถึงมีการนำศาสตร์ด้านการตลาด เทคโนโลยี การสื่อสารมาสนับสนุนงานสร้างสรรค์ดังกล่าว เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ของผลงานที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของงานนั้น ๆ

การสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ผ่านสื่อดิจิทัล อาจจะมีขั้นตอนการดำเนินงานบางกระบวนการที่มีความคล้ายคลึงกันในแง่การสร้างสรรค์พัฒนาผลงานศิลปะและการแสดงหุ่น แต่ก็จะมีบางกระบวนการของการทำงานที่แตกต่างและสลับซับซ้อนเพิ่มมากขึ้น เนื่องด้วยการสร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์ครั้งนี้มีกระบวนการที่ต้องดำเนินงานในรูปแบบของกระบวนการผลิตสื่อดิจิทัลที่มีการรวบรวมเนื้อหาแนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงการลงพื้นที่ศึกษาผลงานและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ ในบทที่ 2-3 เพื่อนำมาประมวลผลในการดำเนินงานและสนับสนุนการสร้างสรรค์พัฒนางานวิทยานิพนธ์ที่มีการรวมศาสตร์การสร้างสรรค์ผลงานหลากหลายแขนง เช่น ศาสตร์ด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะหุ่น ศาสตร์ด้านการสร้างสรรค์นาฏกรรมการแสดงหุ่น ศาสตร์ด้านการผลิตสื่อดิจิทัล ศาสตร์ด้านการสื่อสารประชาสัมพันธ์สื่อดิจิทัลในยุคโซเชียลที่เป็นช่องทางสื่อสารที่สำคัญในยุคโลกแห่งการสื่อสารไร้พรมแดนในปัจจุบัน ซึ่งศาสตร์แห่งการสร้างสรรค์ดังกล่าวประกอบไปด้วยบุคลากรในการดำเนินงานหลายสาขาที่มีความแตกต่างกันในกระบวนการทำงานและการนำเทคโนโลยีมาประกอบในการดำเนินงานในขั้นตอนต่าง ๆ ตามลำดับดังนี้

#### 4.1 การวิเคราะห์แนวทางสร้างสรรค์ผลงาน

- 4.1.1 หุ่นในนาฏกรรมการแสดง
- 4.1.2 พุทธศาสนากับการสื่อสารในกลุ่มเด็ก
- 4.1.3 กลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสม
- 4.1.4 ช่องทางการเผยแพร่สื่อ

## 4.2 การสร้างสรรค์สื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ผ่านสื่อดิจิทัล

### 4.2.1 Pre-Production การเตรียมการผลิต

- 4.2.1.1 การพัฒนาออกแบบบทประพันธ์
- 4.2.1.2 การสร้างสรรค์ออกแบบตัวละคร
- 4.2.1.3 แบบร่าง เครื่องแต่งกาย และออกแบบกลไก
- 4.2.1.4 การขึ้นรูปหุ่น
- 4.2.1.5 การเขียนสีหุ่น
- 4.2.1.6 การประกอบกลไกหุ่น
- 4.2.1.7 การตัดเย็บเครื่องแต่งกาย
- 4.2.1.8 การประกอบตัวหุ่น
- 4.2.1.9 การสร้างสรรค์รูปแบบการแสดง
- 4.2.1.10 การสร้างสรรค์วิธีการขีดแสดงหุ่น
- 4.2.1.11 การสร้างสรรค์งานศิลปะฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
- 4.2.1.12 การออกแบบ Storyboard and Shooting Board
- 4.2.1.13 การออกแบบดนตรีประกอบการแสดงและการพากย์เสียง

### 4.2.2 Production ขั้นตอนการผลิต

- 4.2.2.1 การเตรียมบุคลากรส่วนต่าง ๆ
- 4.2.2.2 การเตรียมสถานที่ถ่ายทำ
- 4.2.2.3 การเตรียมฉากประกอบการแสดง เทคนิคพิเศษ และทีมงาน
- 4.2.2.4 การเตรียมอุปกรณ์กล้อง และทีมงาน
- 4.2.2.5 การเตรียมอุปกรณ์ไฟส่องสว่าง
- 4.2.2.6 การเตรียมเสียงประกอบการแสดง
- 4.2.2.7 การถ่ายทำ

### 4.2.3 Post Production ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

- 4.2.3.1 การตัดต่อ ใส่เทคนิคพิเศษ
- 4.2.3.2 การบันทึกเสียง Sound Mix
- 4.2.3.3 การประเมินผลจากทีมงาน อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญ และแก้ไขผลงาน (ในกรณีมีการปรับปรุงแก้ไข)
- 4.2.3.4 การนำสื่อเข้าระบบโซเซียลมีเดีย เพื่อเตรียมทำการเผยแพร่

- 4.3 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ต่อกลุ่มเป้าหมาย
- 4.4 รวบรวมความคิดเห็น และประมวลผลจากกลุ่มเป้าหมาย
- 4.5 สรุปผลการวิจัย และอภิปราย
- 4.6 รวบรวมข้อมูลเพื่อจัดทำรูปเล่ม
- 4.1 วิเคราะห์แนวทางสร้างสรรค์ผลงาน

การวิเคราะห์นางทางการสร้างสรรค์ถือเป็นกระบวนการเริ่มต้นในการที่จะนำไปสู่กระบวนการสร้างงานด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะกระบวนการผลิตผลงาน การวิเคราะห์เริ่มต้นจากการรวบรวมข้อมูลจากบทที่ 2-3 มาประมวลหาแนวทางความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ผลงานให้ได้ประสิทธิภาพของงานตามหัวข้อที่ทางผู้วิจัยได้วางแผนไว้เบื้องต้น โดยมีการวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อนำไปสู่แนวทางทางการสร้างสรรค์ดังนี้

#### 4.1.1 หุ่นในนาฏกรรมการแสดง

“หุ่น” ในความหมายตั้งแต่เริ่มค้นคว้าข้อมูลในวงการหุ่นในเมืองไทยและในระดับนานาชาติ ผู้วิจัยได้ค้นเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงไปของศิลปะการแสดงหุ่น โดยเฉพาะในส่วนของการแสดงในเมืองไทย ซึ่งหากมีการเปรียบเทียบศิลปะการแสดงหุ่นแบบดั้งเดิม เราจะเห็นได้ว่าการแสดงหุ่นนั้นจะใช้หุ่นที่มีลักษณะ 3 มิติ มีกลไกเป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสารไปยังผู้ชม แต่ในยุคสมัยปัจจุบันคำว่า “หุ่น” ได้ถูกตีความไปตามหลักภาษาอังกฤษที่แปลมาจากคำว่า “PUPPET” โดยถือว่าการประเภทหนึ่ง เช่น หนังสั้นใหญ่ หนังสั้นตลก ก็จัดอยู่ในประเภทหุ่นเช่นกัน นอกจากนี้เราจะเห็นพัฒนาการของการแสดงหุ่นที่ชัดเจนโดยบางการแสดงหุ่นเราจะไม่ได้ชมการแสดงที่มีหุ่นเป็นเครื่องมือในการใช้ประกอบการสื่อสารหลักอีกต่อไป แต่เราจะเห็นการผสมผสานกันระหว่างศิลปะกับศิลปะแขนงอื่น ๆ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีสื่อผสมหลากหลายประเภท เช่น การแสดงหุ่นที่ผสมไปด้วยระบำของคน การใช้หน้ากาก การใช้เงา การใช้สื่อดิจิทัล หรือแม้กระทั่งช่องทางการสื่อสารที่ไม่ใช่เพียงการแสดงเผยแพร่บนเวทีอีกต่อไป แต่กลับนำนาฏกรรมหุ่นไปอยู่ในช่องทางการสื่อสารอื่น ๆ เช่น ช่องทางโซเชียลมีเดียออนไลน์ เป็นต้น จึงทำให้การแสดงหุ่นในปัจจุบันมีธรรมชาติของการชมที่เปลี่ยนไป บ้างก็เสมือนจริง ตื่นเต้น สวยงาม มีความหลากหลายและมีการเข้าถึงการแสดงได้งานและมากยิ่งขึ้น

#### 4.1.2 พุทธศาสนากับการสื่อสารในกลุ่มเด็ก

การสื่อสารด้วยการใช้หุ่นเป็นสื่อไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่การใช้ช่องทางการสื่อสารในยุคสมัยปัจจุบันนับเป็นเรื่องที่ใหม่และท้าทายต่อผู้สร้างสรรค์ศิลปะและการแสดงหุ่น เพื่อให้คงไว้ซึ่งอาชีพและพื้นที่การเผยแพร่การแสดงหุ่น รวมถึงการสานต่อวัฒนธรรมการแสดงหุ่นให้คงอยู่ได้ในปัจจุบันและในอนาคต

การแสดงหุ่นในอดีตที่ใช้เนื้อเรื่องจากนิทานวรรณคดี จึงเริ่มมีการนำเนื้อหาอื่น ๆ มาประกอบการแสดง เช่น เรื่องหรือบทประพันธ์ที่แต่งขึ้นใหม่ตามเหตุการณ์และยุคสมัย นิทานวรรณกรรม เป็นต้น แต่ก็บ่อยครั้งที่หุ่นจะทำหน้าที่เผยแพร่เนื้อหาที่เกี่ยวกับพุทธศาสนาโดยตรง โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กเล็กหรือเด็กในระดับประถมศึกษา เนื่องด้วยการเผยแพร่พุทธศาสนาที่คนส่วนใหญ่มองว่าเป็นหน้าที่ของภิกษุที่ต้องทำหน้าที่นี้แต่เพียงผู้เดียว แต่ในปัจจุบันเริ่มมีผู้รู้ในสาขาอาชีพต่าง ๆ เช่น เน็ตไอดอล (Net Idol) อินฟลูเอนเซอร์ (Influencer) โค้ชซิง (Coaching) ยูทูบเบอร์ (Youtuber) เป็นต้น ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้มีทั้งการให้ข้อมูลที่ถูกต้อง ผิดเพี้ยน หรือเป็นการแสดงความคิดเห็นส่วนตัวเพื่อจูงใจให้ผู้ชมเชื่อในสิ่งที่สื่อสารออกไป แต่ด้วยวิธีการสื่อสารในกลุ่มบุคคลเหล่านี้ที่ใช้ภาษาได้สนุกสนาน เข้าใจง่าย ใช้การสื่อสารภาษาเดียวกับผู้รับชมและมีการผสมอารมณ์ร่าในมิติต่าง ๆ เช่น การใช้ภาษาที่กำกวม สองแง่สองง่าม หยาบคาย เพื่อให้เข้าถึงพฤติกรรมเด็กบางกลุ่มในปัจจุบัน การสื่อสารให้สาระความรู้ด้านพุทธศาสนาจึงเริ่มเข้าสู่ผู้ที่พบเห็นและผู้สนใจในกลุ่มเด็กที่มีรสนิยมตรงจริตมากยิ่งขึ้น ถึงแม้ว่าสื่อที่สื่อสารออกไปนั้นจะจริงหรือไม่ เนื่องด้วยภาษาที่ทำการสื่อสารจากภิกษุส่วนใหญ่ใช้ภาษาที่ยากต่อความเข้าใจของคนปัจจุบันโดยเฉพาะในกลุ่มเด็กเล็ก อีกทั้งการสื่อสารเนื้อหาหลักธรรมทางพุทธศาสนาส่งผลทำให้บทบาทจากภิกษุในการเผยแพร่พุทธศาสนาเริ่มลดน้อยลงหรือส่งผลให้ภิกษุบางรูปมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสื่อสารที่นอกเหนือจากพระวินัยที่พึงจะเป็น จึงทำให้วงการสงฆ์ขาดความเชื่อมั่นและความศรัทธา ด้วยเหตุเหล่านี้การสื่อสารเรื่องราวและเนื้อหาทางพุทธศาสนาเริ่มเป็นสิ่งที่ไม่น่าสนใจในกลุ่มเด็กเล็ก

การใช้หุ่นมาเป็นสื่อเล่าเรื่องพุทธศาสนาอาจจะไม่ใช่เรื่องใหม่ เพราะในอดีตมีการดำเนินเรื่องการแสดงหุ่นที่สอดแทรกหลักธรรมโดยอ้อม แต่น้อยครั้งที่การแสดงหุ่นจะทำการแสดงเพื่อสื่อสารเรื่องพุทธศาสนาเป็นประเด็นหลัก การนำหุ่นที่มีรูปแบบลักษณะทางศิลปะและรูปแบบการแสดงที่เหมาะสมแก่วัยมาสร้างสรรค์การแสดงโดยผ่านการสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัลจึงน่าจะเป็นช่องทางใหม่ที่ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างสรรค์เพื่อสำรวจความพึงพอใจและการเข้าถึงสื่อในกลุ่มเด็ก โดยใช้หุ่นเป็นตัวกลางในการสื่อสารและใช้เทคโนโลยีการผลิตสื่อดิจิทัลซึ่งเป็นที่นิยมมากในปัจจุบันมาทำการสร้างสรรค์เพื่อถ่ายทอดผลงานในช่องทางโซเชียลมีเดียและออนไลน์ ซึ่งเป็นช่องทางที่ผู้เข้าชมสามารถเข้าถึงได้ทุกวัย ทุกเวลา ทุกสถานที่ และทุกโอกาส โดยนำเรื่องพุทธศาสนาเป็นเนื้อหาหลักและมี

การเปรียบเทียบกับปัญหาหรือพฤติกรรมของเด็กในปัจจุบัน เช่น การรังแก การบูลลี่ การเบียดเบียน การแบ่งปัน การช่วยเหลือ ฯลฯ เพื่อเป็นเนื้อหาในการสื่อสารในการสร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล” ฉบับนี้ เพื่อให้กลุ่มผู้ชมเด็กหันมาสนใจเรื่องพุทธศาสนาที่มีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ มีความสนุกน่าติดตาม และเป็นที่สนใจในการชม ซึ่งเป็นเรื่องจำเป็นต่อการดำรงชีวิตในแนวทางที่ถูกต้องปลอดภัยสำหรับเด็กยุคปัจจุบัน

#### 4.1.3 กลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสมสำหรับงานวิทยานิพนธ์สร้างสรรค์ฉบับนี้

การรวมศาสตร์ในการสร้างสรรค์คือความหลากหลายของศาสตร์การแสดงที่นำมาผสมจนเกิดการแสดงหุ่นในรูปแบบใหม่ที่สามารถสร้างความดึงดูดใจให้กับผู้ชมจึงขยายวงกว้างไม่เพียงเฉพาะกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบหุ่นเท่านั้น แต่การแสดงหุ่นที่ผสมผสานสื่อร่วมสมัยและสื่อผสมต่าง ๆ ต่างสามารถสร้างความดึงดูดใจให้แก่ผู้ชมในหลายกลุ่มเป้าหมาย โดยการแสดงหุ่นถือเป็นการแสดงชนิดหนึ่งที่ไม่แตกต่างไปจากการแสดงนาฏกรรมอื่น ๆ ที่พยายามค้นหาเทคนิคดึงดูดความสนใจให้หันกลับมาดูการแสดงของตน ถึงแม้ว่าการแสดงของตนนั้นจะถูกลดคุณค่าเฉพาะศาสตร์ลงไป

การวางกลุ่มเป้าหมายของงานวิทยานิพนธ์สร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัลที่ผู้วิจัยตั้งใจจะสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเด็กโตหรือเด็กอายุระหว่าง 10-12 ขวบปีก่อนลงมือปฏิบัติงานทดลองสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ จึงกลายเป็นข้อมูลที่ต้องปรับเปลี่ยนตามบริบทของพฤติกรรมการชมสื่อและการเรียนรู้ที่ได้จากการสัมภาษณ์รวมถึงการค้นคว้าในหลายด้าน โดยความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและพฤติกรรมเด็ก ได้มีความคิดเห็นว่าหลักการเรียนรู้ของเด็กในกลุ่มเด็กในวัยเรียนจะมีข้อต้องห้ามในการชมสื่อหรือสามารถชมได้ในช่วงเวลาจำกัดและเฉพาะประเภทเท่านั้น โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กเล็ก ถือเป็นข้อต้องห้ามที่จะไม่ให้เด็กได้ชมสื่อผ่านระบบการสื่อสารต่าง ๆ เพราะเด็กเล็กหรือเด็กวัยเรียนอายุระหว่าง 6-9 ขวบปีบวกลบ จะเป็นเด็กที่มีการพัฒนาการเรื่องการรับรู้ การฝึกกล้ามเนื้อและเป็นช่วงที่เด็กเชื่อในสื่อค่อนข้างง่าย แต่ด้วยสมัยปัจจุบันที่เปลี่ยนไปในสภาพแวดล้อมของสื่อที่เป็นปัจจัยหลักของการดำรงชีวิต เราจึงปฏิเสธไม่ได้ว่าการเลี้ยงดูเด็กในวัยเล็กของผู้ปกครองที่เกิดในยุคสมัยปัจจุบัน มักจะใช้สื่อเป็นเครื่องมือหลักในการสอนการรับรู้และการเรียนรู้ของเด็กวัยเรียน นอกจากพฤติกรรมของเด็กวัยเรียนที่มีการเรียนรู้ รับรู้และสามารถเชื่อในสื่อที่ได้เห็น ทั้งนี้การชมสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ก็ยังคงอยู่ในวิธีจำกัด เช่น การใช้สื่อโดยผู้ปกครองให้กับกลุ่มเด็กปฐมวัย การเผยแพร่สื่อโดยอาจารย์สถาบันการศึกษานั้น ๆ หรือมีกลุ่มเด็กวัยเรียนบางกลุ่มที่สามารถเข้าถึงเครื่องมือสื่อสารเพื่อชมสื่อได้ด้วยตนเองหรือได้รับการสอนการใช้สื่อจากผู้ปกครอง เป็นต้น ในเวลาเดียวกันกลุ่มเด็กโตก็มีพฤติกรรมของการเรียนรู้ต่างไปจากเด็กวัยเรียนและเป็นการเสี่ยงต่อการสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ในกลุ่มเด็กโตนี้ เนื่องด้วยกลุ่มเด็กโตเป็นกลุ่มที่มีความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายเป็นปัจจัยหลัก มีอารมณ์หรือความคิดเป็นของตนเอง ชอบ

ความตื่นเต้น ทำท่าย เริ่มแยกเพศ เริ่มค้นหาความชอบและเริ่มที่ก้าวสู่ความเป็นวัยรุ่น ซึ่งพฤติกรรม การรับรู้หรือชมสื่อจะมีความไม่แน่นอนว่าอยากชมสื่อประเภทใด ลักษณะใด ช่องทางใด โดยงานวิจัย ส่วนใหญ่ไม่พบว่าเด็กโตนี้มีความชื่นชอบหรือพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งที่แน่ชัด รวมถึงพฤติกรรม การใช้สื่อในเด็กโตมีพัฒนาการที่เปลี่ยนไปตามสังคมในยุคปัจจุบันที่เครื่องมือสื่อสารเข้าถึงมือเด็กได้ ตลอดเวลา อีกทั้งเด็กโตชอบที่จะเรียนรู้ ค้นคว้าและค้นหาความเป็นตัวตนของตนเองมากกว่าที่จะ กลับมาเรียนรู้และเชื่อในสื่อที่มีลักษณะเรื่องเล่า สอน หรือสิ่งมหัศจรรย์ที่เป็นเอกลักษณ์ของการแสดง หุ่น การเลือกสร้างสรรค์สื่อการแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัลของผู้วิจัยจึงมีความคิดเห็นที่ จะปรับเปลี่ยนมาสร้างสรรค์สื่อดังกล่าวให้กับเด็กระดับวัยเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นจึงน่าจะก่อ เกิดประโยชน์ได้มากกว่าการสร้างสื่อให้กับกลุ่มเด็กโต

การกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในระดับเด็กวัยเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นอายุ ระหว่าง 6-10 ขวบปี เนื้อหาการสื่อสารสำหรับเด็กกลุ่มนี้จึงมีความเฉพาะตน เนื่องด้วยเป็นกลุ่มเด็กที่ เพิ่งเริ่มเข้าใจภาษา พฤติกรรม การเลียนแบบ แต่สมาธิไม่อยู่นิ่ง แต่ในทางกลับกัน เด็กกลุ่มเด็กวัย เรียนยังมีความเชื่อกับผู้ใกล้ชิดและสิ่งที่อยู่รอบตัว อีกทั้งมีความชื่นชอบในสีสัน รูปสมมุติ ความ ตื่นเต้น ไม่อยู่นิ่ง การสร้างสรรค์เนื้อหาสำหรับเด็กกลุ่มวันเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นจึงต้อง ออกแบบสร้างสรรค์หรือพัฒนาเนื้อหาให้สอดคล้องไปด้วยกัน การนำเนื้อหา “พระพุทธเจ้า” จึงต้องมี การตีความหลากหลายความหมาย เพื่อไม่ให้เนื้อหานั้นยาก ไม่ซับซ้อนและดูจริงจังเกินไปสำหรับการ เรียนรู้ของกลุ่มเด็กวัยเรียน อีกทั้งมีการนำบริบทของสังคมและพฤติกรรมของกลุ่มเด็กวัยเรียนใน ปัจจุบันมาผสมผสานให้กลมกลืน โดยผู้วิจัยจะอธิบายในกระบวนการสร้างสรรค์เนื้อหาในลำดับต่อไป

จากการวิเคราะห์และประมวลเนื้อหาจากการค้นคว้า ศึกษา สัมภาษณ์จาก แหล่งข้อมูลและผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่างานวิทยานิพนธ์เรื่อง “การ สร้างสรรค์สื่อการแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล” สามารถสร้างสรรค์ได้โดยไม่มีข้อจำกัดทั้ง เรื่องจารีตดั้งเดิมของการแสดงหุ่นไทยและการปรับเปลี่ยนพัฒนาเนื้อหาไปในรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้ เนื้อหาที่มีความเรียบง่าย กระชับไม่ซับซ้อน ตื่นเต้น สนุกสนาน รวมกับงานสร้างสรรค์ศิลปะที่มีสีสัน สวยงามสะดุดตา เข้าถึงและเหมาะสมกับกลุ่มเด็กวัยเรียนที่มีสมาธิค่อนข้างสั้น โดยใช้กระบวนการ สร้างสรรค์สื่อในรูปแบบดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในช่องทางออนไลน์หรือโซเชียลมีเดียบนแพลตฟอร์ม Youtube Facebook เพื่อสะดวกต่อการเผยแพร่สื่อที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

#### 4.1.4 ช่องทางสื่อในการเผยแพร่

การพิจารณาการเผยแพร่สำหรับสื่อปัจจุบันที่ล้วนเป็นสื่อดิจิทัล มีช่องทางการ สื่อสารที่ต่างกันหรือที่เรียกว่า แพลตฟอร์ม (Platform) โดยปัจจุบันช่องทางสื่อออนไลน์หรือโซเชียล

มีเดียถือเป็นแพลตฟอร์มสำคัญที่เป็นเครื่องมือสื่อสารในโลกการสื่อสารไร้พรมแดน แต่ประสิทธิภาพของการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายของแพลตฟอร์มนั้น ๆ จะมีความแตกต่างกัน โดยแพลตฟอร์มที่ทรงอิทธิพลของกลุ่มเด็ก และเยาวชนในปัจจุบันคือ Twitter Tiktok Line และแอปพลิเคชัน (Application) ต่าง ๆ ซึ่งล้วนแล้วใช้สื่อดิจิทัลเป็นตัวขับเคลื่อนแทบทั้งสิ้น ถึงแม้ว่าแพลตฟอร์มการสื่อสารต่าง ๆ สำหรับกลุ่มเด็กและเยาวชนดังกล่าวจะได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงในปัจจุบัน ในทางกลับกันก็ต้องยอมรับว่าแพลตฟอร์ม Youtube ก็นับเป็นช่องทางสื่อสารออนไลน์ที่ใช้สื่อดิจิทัลเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการส่งสารเผยแพร่ไปยังผู้ชมทั่วโลกที่ยังคงได้รับความนิยมเป็นอันดับต้น ๆ เนื่องด้วย Youtube เป็นช่องทางเผยแพร่สื่อที่สามารถใช้เวลาในการเผยแพร่เนื้อสื่อได้ยาวทั้งลักษณะสื่อสดและสื่อที่ถูกผลิตไว้แล้วซึ่งรวมถึงสื่อในอดีตที่นำมาเผยแพร่ซ้ำหรือตัดแปลง โดยสื่อต่าง ๆ ที่กล่าวมาไม่ถูกจำกัดเวลาให้สั้นเพียงไม่กี่วินาทีในการสร้างสรรค์หรือตัดแปลงสื่อเหมือนกับแพลตฟอร์ม Twitter Tiktok Line โดยผู้ชมสามารถชมสื่อได้ตลอดเวลา ทั่วทุกมุมโลก ทุกเพศทุกวัย และสามารถสื่อสารได้ทุกชาติทุกภาษาทั้งระบบเสียงในสื่อหรือการใส่ข้อความแปลในสื่อ (Sub title) อีกทั้งยังเป็นช่องทางสื่อที่เอื้อประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ค้นคว้าทั้งงานวิชาการ เนื้อหาความบันเทิง ทั้งสื่อดี สื่อปลอดภัย สื่อเสียง และสื่อที่เป็นอันตรายต่อบางกลุ่มในทุกสาขาการเรียนรู้และอยากรู้ รวมถึง Youtube นับเป็นช่องทางที่สามารถสร้างตัวตนให้เป็นที่รู้จัก สร้างเอกลักษณ์ให้มีความเฉพาะตัวให้สำหรับผู้ที่ยื่นชอบในผลงานและยังเป็นช่องทางแสวงหาผลกำไรให้กับสื่อสร้างสรรค์ของตนได้เช่นกัน ถึงแม้ว่า Youtube จะได้รับความนิยมของแพลตฟอร์มการเผยแพร่สื่อดิจิทัลไปทั่วโลกก็ตาม ก็มีประเทศที่ไม่สามารถเข้าถึง Youtube ได้ทั้งหมด เช่น การปิดกั้นการเข้าถึง Youtube ในประเทศจีน โดยใช้แพลตฟอร์ม Youku Tudou ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่มีลักษณะเดียวกัน แต่ก็นับได้ว่าพื้นที่ของแพลตฟอร์ม Youtube ก็ยังทรงอิทธิพลในโลกออนไลน์ในอันดับต้น ๆ และเรายังสามารถเลือกใช้แพลตฟอร์มดังกล่าวในเวลาเดียวกัน รวมถึงประเทศที่ปิดกั้นการเข้าชมสื่อผ่านยูทูป Youtube ผู้ชมก็ยังสามารถหาวิธีการเข้าชมได้โดยไม่ยากด้วยแอปพลิเคชันลัดต่าง ๆ นอกเหนือจากการเผยแพร่หรือการนำเสนอสื่อดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์ม Youtube การที่จะทำให้ผู้ที่อยู่ในโลกโซเชียลสามารถพบเห็นสื่อที่เราทำการเผยแพร่ไปนั้นก็มีหลายกลวิธี เช่น การซื้อพื้นที่สื่อ การสร้างกลุ่มผู้ติดตาม การแชร์ช่องทางสื่อพ่วงไปกับแพลตฟอร์มอื่น ๆ ที่สามารถระบุกลุ่มเป้าหมายช่วงเวลาเผยแพร่ในกลุ่มที่นิยมสื่อประเภทนั้น ๆ ได้ด้วยเช่นกัน

ด้วยคุณสมบัติของแพลตฟอร์มสื่อดิจิทัลอย่าง Youtube จึงเป็นช่องทางที่เป็นไปได้ และเป็นช่องทางการเผยแพร่สื่อที่เหมาะสมสำหรับการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธรูปผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อให้ผู้รับชมสื่อในกลุ่มเด็กวัยเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นได้เห็นสื่อที่ได้สร้างสรรค์ผ่านกระบวนการกลั่นกรองวิเคราะห์ เพื่อให้ได้สื่อหุ่นธรรมะที่เหมาะสมกับเด็กวัยเรียน

ได้เห็น รับรู้และเชื่อในสื่อที่สร้างสรรค์ถ่ายทอดออกไป เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ให้เด็กมีภูมิคุ้มกันในสังคมไทยที่เปลี่ยนไปในยุคการเผยแพร่ข่าวสารที่หลากหลายและไม่สามารถควบคุมได้

## 4.2 การสร้างสรรค์สื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ผ่านสื่อดิจิทัล

การสร้างสรรค์สื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ผ่านสื่อดิจิทัล เป็นการสร้างสรรค์ที่กลั่นกรองผ่านกระบวนการวิเคราะห์ที่ได้ประมวลข้างต้น จึงนำมาซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์ในส่วนของงานฝ่ายผลิตที่มีรายละเอียดปลีกย่อยที่แตกต่างกัน อีกทั้งเป็นหัวใจสำคัญต่องานวิจัยที่จะเป็นผลงานให้เห็นเป็นรูปธรรม โดยมีลำดับการดำเนินงานสร้างสรรค์ในส่วนของฝ่ายผลิตตามกระบวนการขั้นตอนต่าง ๆ ในการการปฏิบัติงานจริงดังนี้

### 4.2.1 Pre-Production การเตรียมการผลิต

ขั้นตอนการเตรียมการผลิต Pre-Production เป็นขั้นตอนการจัดเตรียมงานในส่วนสำคัญต่าง ๆ โดยเริ่มตั้งแต่กระบวนการคิด การกระจายงานส่วนต่าง ๆ ให้กับทีมงานในแต่ละแผนกหรือในแต่ละหน้าที่ เช่น ผู้ประพันธ์บท ผู้กำกับ ผู้กำกับศิลป์ ทีมงานนักแสดง ทีมงานฝ่ายผลิตทั้งในส่วนงานสร้างงานศิลปะและส่วนการดำเนินการถ่ายทำสื่อการแสดงในรูปแบบดิจิทัล ฯลฯ โดยบางส่วนงานสามารถดำเนินไปในเวลาพร้อมกันได้ เช่น การสร้างงานหุ่นประกอบการแสดง การประพันธ์ดนตรีประกอบการแสดง การสร้างฉาก การออกแบบสตอรี่บอร์ด (Story board) และชูตติ้งบอร์ด (Shooting board) เป็นต้น แต่ส่วนงานทั้งหมดดังที่กล่าวข้างต้น ต้องดำเนินงานภายใต้บทประพันธ์ที่ใช้ประกอบการแสดงเป็นการตั้งต้นในการดำเนินงาน โดยกระบวนการหน้าที่หลักของการสร้างสรรค์จะเป็นหน้าที่ของผู้วิจัยงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

#### 4.2.1.1 การพัฒนาออกแบบบทประพันธ์

การพัฒนาออกแบบบทประพันธ์เพื่อประกอบการแสดงการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ผ่านสื่อดิจิทัล มีความแตกต่างจากการสร้างสรรค์บทประพันธ์สำหรับการแสดงนาฏยศิลป์โดยทั่วไป โดยบทประพันธ์ในงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะมีการกำหนดแนวความคิดเพื่อนำมาพัฒนาให้เกิดบทประพันธ์ตั้งต้นของการทำงานในขั้นตอนอื่น ๆ ถัดไป โดยนำบทประพันธ์มาขยายรายละเอียดที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล เนื่องด้วยการแสดงในงานวิทยานิพนธ์ในฉบับนี้ไม่ใช่เป็นการบันทึกการแสดงสดบนเวทีหรือในสถานที่ใดสถานที่หนึ่งแล้วนำไปเผยแพร่ให้กับกลุ่มเป้าหมายได้ชม แต่เป็นการสร้างสรรค์ในลักษณะการแสดงที่ผ่านกระบวนการถ่ายทำสื่อในกระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล เพื่อเผยแพร่ในระบบโซเชียลมีเดีย



การตีความบทประพันธ์ในงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นการตีความจากชื่อเรื่อง “พระพุทธเจ้า” โดยผู้สร้างสรรค์ตีความในหลากหลายความหมาย ดังนี้

1. พระพุทธเจ้า หมายถึง พระมหาศาสดาแห่งพุทธศาสนา
2. พระพุทธเจ้า หมายถึง หลักธรรมคำสอน
3. พระพุทธเจ้า หมายถึง เรื่องเล่าชาดก
4. พระพุทธเจ้า หมายถึง พุทธประวัติ

เนื้อหาจากการตีความดังกล่าวจะถูกกลั่นกรองให้เป็นเนื้อหาและภาษาที่กระชับ เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน เหมาะแก่ผู้ชมในกลุ่มเด็กวัยเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นอายุระหว่าง 6-10 ขวบปี ประกอบไปด้วยตัวละครหลักที่สำคัญเพียงไม่กี่ตัว โดยจะมีการผสมผสานเนื้อหาใน 4 หัวข้อดังกล่าวที่พุทธศาสนาเปรียบเป็น “อกาลิก” ซึ่งหมายถึง ไม่ประกอบด้วยกาลและเวลานำมาผสมผสานให้เข้ากับสถานการณ์หรือพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบัน ซึ่งสถานการณ์และพฤติกรรมที่สำคัญดังกล่าวผู้วิจัยได้ทำการคัดกรองเนื้อหาความสำคัญจากการศึกษาข้อมูล บทสัมภาษณ์ในความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขา เช่น ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ กระทรวงวัฒนธรรม อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อในหน่วยงานและสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ผู้เชี่ยวชาญในแวดวงการพัฒนาสื่อเด็ก นักนิเทศศาสตร์และพระภิกษุที่ใช้สื่อเป็นเครื่องมือสื่อสาร เป็นต้น โดยประเด็นที่มีความสำคัญและเป็นที่น่าสนใจทั่วไปแก่ผู้คนสังคมในปัจจุบัน เช่น การบูลลี่ (พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทั้งด้านร่างกาย วาจา สังคม) การฆ่าสัตว์ การพนัน การโกหก การมีความคิดเห็นต่าง พฤติกรรมทั้งด้านบวกและด้านลบ ฯลฯ ประเด็นดังกล่าวหากนำไปวิเคราะห์แล้วจะเป็นประเด็นที่อยู่ภายใต้เนื้อหาการรักษาศิล 5 ซึ่งเป็นธรรมเนียมขั้นพื้นฐานอันเป็นหลักยึดเหนี่ยวให้ผู้คนในสังคมประพฤติในทางที่ถูกที่ควร เนื่องด้วยการนำเรื่องพุทธประวัติมาสร้างสรรค์เป็นสื่อสำหรับกลุ่มเด็กวัยเรียนประถมศึกษาตอนต้นนั้นอาจจะมีเนื้อหาที่ยากต่อการเข้าถึง และอาจจะไม่สนุกตื่นเต้นเท่ากับการนำชาดกที่เป็นเรื่องเล่าที่มีความสนุกสนานผสมกับความมหัศจรรย์และอภินิหารมาพัฒนาสร้างสรรค์ ถึงอย่างไรก็ตาม จากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ ที่มีการเสนอแนะเกี่ยวกับเนื้อหาที่มีความเหมาะสมในกลุ่มเด็กวัยเรียนประถมศึกษาตอนต้นจะไปในทิศทางที่สร้างความสุขบันเทิงเสียเป็นส่วนใหญ่ แต่ผู้วิจัยก็ยังเห็นโอกาสที่จะสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาประเภทอื่น ๆ ของพระพุทธเจ้าให้เหมาะสมกับกลุ่มเด็กวัยเรียนได้เช่นกัน โดยผู้วิจัยจะนำเนื้อหาทั้ง 4 หัวข้อหลักข้างต้นมาเป็นหัวใจหลักของการนำมาสร้างสรรค์บทประพันธ์ที่ผสมผสานกับเนื้อหา สถานการณ์ พฤติกรรมในด้านบวกและด้านลบของกลุ่มเด็กในกลุ่มเป้าหมายให้มีความสุขได้ไม่แพ้กัน เนื้อหาบทประพันธ์สำหรับการสร้างสรรค์สื่อการแสดงหุ่นแต่ละตอนจะอยู่ในระยะเวลา 10

นาที่ แบ่งเป็น 3 ช่วง 1. เนื้อหานำรายการ (Title) 45 วินาที 2. เนื้อหาหลักแต่ละตอน 8.30 นาที 3. เนื้อหารายชื่อนามผู้สร้างสรรค์ปิดท้าย 45 วินาที ทั้งนี้เนื้อหาตอนต้นและตอนท้ายจะเหมือนกันทุกตอน เนื้อหาทั้งหมดจะเป็นเนื้อหาที่สนุกชวนให้คิดน่าติดตาม มีส่วนร่วมและไม่เป็นเนื้อหาที่มีลักษณะการสอนหรือบังคับให้เชื่อที่เป็นพฤติกรรมขัดแย้งกับกลุ่มเด็กที่เริ่มมีความคิดอิสระเป็นของตนเอง รวมถึงการใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบถามตอบ หรือ “ปุจฉา วิสัชนา” ในลักษณะการให้เหตุและผล และอธิบายถึงผลลัพธ์ของเหตุการณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้เนื้อหาตอนเริ่มต้นของเรื่องแต่ละตอนและตอนสรุปท้ายเรื่องจะประกอบด้วยเหตุการณ์ที่มีสภาพตามความเป็นจริงไม่พิสดารเหนือธรรมชาติหรือแฝงด้วยอภินิหาร

การสร้างสรรคบทประพันธ์ในช่วงกลางของการดำเนินเรื่องที่ได้อิทธิพลจากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ผู้วิจัยใช้กลวิธีการดำเนินเรื่องภายใต้พุทธศาสนาที่แฝงความหมายว่า “อภินิหาร” ที่ทำให้บทประพันธ์สามารถสลับสับเปลี่ยนให้จบในตอนไม่ผู้ติดระหว่างตอน และเป็นวิธีการสร้างสรรคบทประพันธ์ที่มีความหลากหลายที่นำมาเปรียบเทียบกับผสมผสานกับเหตุการณ์และสถานการณ์พฤติกรรมของกลุ่มเด็กในกลุ่มเป้าหมายในยุคปัจจุบันที่มีทั้งพฤติกรรมด้านบวกและด้านลบ ส่งผลให้บทประพันธ์ไม่ถูกตีกรอบความคิดที่จำกัดและเปิดกว้างของความคิดสร้างสรรค์ได้มากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้ทดลองออกแบบบทประพันธ์สำหรับการสร้างสรรค์ครั้งนี้ในรูปแบบคร่าว ๆ ตามการแปลความหมายของคำว่า “พระพุทธเจ้า” เช่น พระมหาศาสดาแห่งพุทธศาสนา หลักธรรมคำสอน เรื่องเล่าชาดก พุทธประวัติ มาประกอบสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นบทประพันธ์สำหรับภาพยนตร์สั้นหรือซีรีส์ ที่ผู้วิจัยได้เทียบเคียงเนื้อหาจาก “พุทธประวัติ” และ “ชาดก” กับเนื้อหาสถานการณ์และพฤติกรรมของกลุ่มเด็กในปัจจุบัน เพื่อนำไปดำเนินการสร้างสรรค์ในขั้นตอนการผลิตสื่อต่อไป โดยมีหัวข้อที่ยกตัวอย่างเนื้อหาที่จะนำมาพัฒนาเป็นบทประกอบการสร้างสรรค์สื่อโดยสังเขป ดังนี้

### เนื้อหาจาก “พุทธประวัติ” เปรียบเทียบกับพฤติกรรมและเหตุการณ์ปัจจุบัน

- |  |  |
|--|--|
| ก. เจ้าชายสิทธัตถะประสูติ  | (การเริ่มต้นชีวิตที่มีความคาดหวัง)                               |
| ข. ทำนายจากโหร   | (ความเชื่อของการทำนายที่เจ้าชายสิทธัตถะจะเติบโตเป็นพุทธะ)        |
| ค. พระเจ้าสุกโกทนะต้องการให้เจ้าชายเป็นนักรบ                                 | (ความคาดหวังที่อาจไม่ได้ดังหวัง)                                 |
| ง. นางมัจฉลาผิดหวัง  | (ความอิจฉาริษยาที่ทิ่มแทงหัวใจตนเองให้อยู่ในจิตที่ริษยา)         |
| จ. เคลื่อนย้าย คนแก่ คนเจ็บ คนป่วยออกนอกเมือง<br>ไม่ให้เจ้าชายสิทธัตถะรับรู้ | (การเกิดแก่เจ็บตามคือธรรมชาติ)<br>หรือ (การปิดบังอำพรางความจริง) |

- ฉ. เจ้าชายเทวทัตยึดที่นา แต่กุกสันได้เวลาชดใช้หนี้ (ความเป็นธรรมและความซื่อสัตย์)  
ให้คูลี ภายหลังจับได้ว่าคูลีโกหก  
เจ้าชายสิหัตถะได้พิสูจน์ความจริง ด้วยการ  
นำเงินของคูลีไปแช่น้ำ แล้วเกิดคราบน้ำมันที่ติด  
มาจากเงินในมือกุกสัน คูลีถูกโอบยเพราะโกหก
- ช. เจ้าชายสิหัตถะถูกพระเจ้าสุกโกทนะลงโทษ (ความกล้าหาญเด็ดเดี่ยวในสิ่งที่ถูก)  
จากการที่เจ้าชายสิหัตถะเข้ารับผิดแทน  
จนแสดงให้เห็นถึงความจริงที่ประจักษ์  
และสามารถเอาชนะข้อครหาต่าง ๆ)
- ซ. เจ้าชายสิหัตถะแบ่งยาให้สารภีที่ช่วยเจ้าชาย (ไม่แบ่งชนชั้น)
- ฌ. เจ้าชายสิหัตถะปราบช้างด้วยการตั้งหนาม (มีความเมตตาของสัตว์)  
ออกจากวงช้าง เพราะช่วยสัตว์ สัตว์ก็ช่วยเรา
- ญ. เจ้าชายสิหัตถะมีคำถามเกี่ยวกับผมสีขาว (ความไม่เที่ยงของสังขาร)  
ของพระบิดา เหมือนกับใบไม้เปลี่ยนสี
- ฎ. เจ้าชายเทวทัตโง่เง่าการเล่นการหาไม้ (ไม่ซื่อ คดโกง)
- ฏ. เจ้าชายสิหัตถะถูกท่านแม่สอนให้เคารพ (ความอาวุโสกับการรับน้อง)  
คนที่โตกว่า ด้วยการไม่พูด ความจริงจะเปิดเผย  
มาเอง ไม่มีวันปิดได้
- ฐ. เจ้าชายสิหัตถะช่วยหงส์ที่ถูกยิงบาดเจ็บ (ความเมตตาต่อผู้ที่อ่อนแอ)
- ฑ. เจ้าชายสิหัตถะรู้ความจริงเกี่ยวกับแม่ที่แท้จริง (บุญคุณ ต่างสายเลือด)
- ฒ. เจ้าชายสิหัตถะกับราหุล (บ่วงและความผูกพัน)
- ณ. เจ้าชายสิหัตถะเห็นความไม่แน่นอน (ความไม่แน่นอนของชีวิต)
- ด. เจ้าชายสิหัตถะขัดขวางพระเจ้าพิมพิสาร (ไม่ฆ่าสัตว์ เพราะทุกชีวิตมีค่า  
ไม่ให้หน้าแพะมาเข้าพิธีบูชาบุญ เพื่อจะให้แพะ เท่ากัน)  
ไม่ให้หน้าแพะมาเข้าพิธีบูชาบุญ เพื่อจะให้แพะ  
เหล่านั้นสะเดาะเคราะห์แทนตนเองที่มีพราหมณ์  
ทำนายว่าดวงตก
- ต. เจ้าชายสิหัตถะสละเพศครองเรือน (การเสียสละ)
- ถ. เจ้าชายสิหัตถะมหาภิเนษกรมณ์ (การออกบวช และพิธีกรรม)  
(เล่าเรื่องความหมายของชบวนแห่ง  
นาค)

- ท. เจ้าชายสิทธัตถะเดินป่าพบกับจันทาล (คนเหมือนกัน มีสิทธิเท่าเทียมกัน)  
จึงเข้าไปพักกาย แต่จันทาลกลัวต่อบาป  
ที่ชนชั้นของตนเองต้อนต่ำกว่าจะไปสัมผัส  
คนที่ชนชั้นสูงกว่าไม่ได้ การเดินไปในที่ต่าง ๆ  
จึงต้องคอยเอากิ่งไม้ลบลอยเท้าที่อยู่บนผืนดิน  
ให้สะอาด
- ธ. เจ้าชายสิทธัตถะตามหาครูที่แท้จริง (ความตั้งใจ ไม่ท้อแท้ จริงจัง)
- น. เจ้าชายสิทธัตถะบำเพ็ญทุกรกิริยา (ทางสายกลาง พอพอดี)
- บ. นางจิญจมาณวิกากล่าวหาว่าท้อง (ข่าวเท็จ ข่าวปลอม เฟคนิวส์)
- ป. องคุลีมาล (มหาโจรกลับใจ  
 จงให้โอกาส ให้อภัย)
- ผ. พระเทวทัตจิตริชยา (ไม่มองตัวเอง ความอิจฉา)
- ฝ. นันทมานพกับพระอุบลวรรณาเถรี (อวดอ้างอภินิหาร)
- พ. พระเจ้าสุปปพุทธะ อาฆาตพระพุทธรองค์ (อาฆาต)
- ฟ. กรรมของพระพุทธรเจ้าที่เคยแกล้งใครไม่ให้  
 ตีมน้ำในชาติอดีต (กลั่นแกล้ง กรรมสนอง)
- ภ. กรรมเก่าของพระพุทธรเจ้าจากการเคยชอบใจ  
 เมื่อเห็นคนฆ่าปลา (เพียงแค่นี้ก็เห็นคนทำบาป  
 กรรมก็ตกอยู่กับเราแล้ว)
- ม. กรรมเก่าของพระพุทธรเจ้าเมื่อชาติหนึ่งในอดีต (ดูถูกดูแคลน)  
 เป็นชายหนุ่มชื่อ “โชติपालะ” เคยกราบทูล  
 ทำนองเย้ยหยันว่าทำไมพระพุทธรเจ้าก็สสปะ  
 ตรีสรู้อ่าจึงส่งผลทำให้พระพุทธรเจ้าบำเพ็ญเพียร  
 อยู่ยาวนานกว่าจะตรีสรู้อ่า
- ย. พระนางมาคันทิยา ผูกอาฆาตต่อพระพุทธรเจ้า (ด่าทอ)
- ร. พระสมมาสมพุทธเจ้าเสด็จดับขันธปรินิพพาน (ฝากสิ่งสำคัญไว้ให้โลก ทำจนวาระ  
 สุดท้าย)

### เนื้อหาจาก “ชาดก” เปรียบเทียบกับพฤติกรรมและเหตุการณ์ปัจจุบัน

- a. พระเวสสันดรชาดก ตอน ชุกชกกินจุจนท้องแตก (ความพอเพียง รู้ประมาณ)
- b. พระเวสสันดรชาดก ตอน ยกบุตรธิดาให้ชุกชก (การเสียสละ)
- c. พระมหาชนก ตอน ความเพียร (ว่ายนน้ำสู่จุดมุ่งหมาย ถึงแม้ว่าจะไม่

- d. พระมหาชนก ตอน น้ำมันขโลมกาย (เห็นฝั่ง แต่ก็ถือว่าได้ทำแล้ว)  
(ความรอบคอบเห็นการณ์ไกล)
- e. พระเนมิราช ตอน เห็นพระเกศาขาว (การปลงต่อสังขารชีวิต)
- f. นกกระจาบ ตอน กลอุบาย (ความชาญฉลาดที่แลกด้วยชีวิต)  
ชาติหนึ่งที่พระพุทธเจ้าเคยเกิดเป็นนกกระจาบ  
ได้ถูกนายพรานจับไปเพื่อขาย แต่ด้วยความ  
ชาญฉลาด หากนกกระจาบซุบผอมคงขายไม่ได้  
ตั้งแต่นั้นมา นกกระจาบก็น้ำจืดน้ำจืดทำให้  
ร่างกายซุบผอม เมื่อนายพรานเห็นนกซุบผอม  
ขายไม่ได้ จึงเอานกกระจาบตัวนั้นไปทิ้ง  
เมื่อนกกระจาบตั้งสติได้จึงบินหนีนายพราน  
รอดจากการถูกค้าขายหรือจับไปเป็นทาส
- g. กบเขียว (ถิ่นใครถิ่นมัน)  
เมื่อชาติหนึ่งพระพุทธเจ้าเสวยชาติเป็นกบ  
ครั้งหนึ่งเมื่อปลาถูกตักไว้ในลอบ งูเมื่อเห็นเข้า  
จึงคิดจะเข้าไปกินปลาในลอบที่มีจำนวนมาก  
แต่ท้ายสุด งูที่เข้าไปในลอบถูกปลาจำนวนมาก  
รุมกันจนบาดเจ็บ งูหนีออกมาได้และเจอกับกบ  
จึงถามกบว่า เราคิดถูกหรือไม่ที่เข้ามากินปลา  
ในลอบนี้ กบตอบกลับไปว่า “ผิด” เพราะเจ้า  
มาต่างถิ่น ก็ย่อมถูกเจ้าถิ่นหวงห้ามเป็นของ  
ธรรมดา
- h. พกชาติก (บาปกรรมของผู้ฉลาดแกมโกงและ  
โลก)  
เมื่อภิกษุรูปหนึ่งใช้วิธีข่มจิวรเก่าให้ใหม่  
จึงเป็นที่เรื่องลือ มีคนนำจิวรเก่ามาให้ข่ม  
แต่ด้วยความโลภ พระผู้นั้นเริ่มใช้วิธีกลอุบาย  
ข่มแมวจิวรเก่าให้ใหม่แต่ไม่ถาวร สุดท้าย  
ความลับก็ถูกเปิดเผย พระพุทธเจ้าจึงเล่า  
เรื่องชาดกนกกกับปูเพื่อสอนธรรมะแก่ชาวภิกษุ

จากเนื้อหาคร่าว ๆ ที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกเพียงบางตอนเพื่อนำมาทดลองสร้างสรรค์ โดยนำเนื้อหาตอน “เจ้าชายสิทธัตถะขัดขวางพระเจ้าพิมพิสารนำแพะไปบูชายัญ” และ ตอน “เจ้าชายสิทธัตถะเดินป่าพบกับจันทาล” โดยนำเนื้อหาทั้งสองตอนดังกล่าวมาเปรียบเทียบกับเนื้อหาเหตุการณ์และพฤติกรรมของเด็กในช่วงปัจจุบันที่กำลังเป็นกระแสและเป็นเนื้อหาที่สำคัญต่อการดำเนินชีวิตของกลุ่มเป้าหมายหลัก โดยเนื้อหาดังกล่าวข้างต้นมีเนื้อความที่เกี่ยวกับการบูลลี่ (Bully) ที่หมายถึงการกลั่นแกล้งด้วยคำพูดทั้งด้านร่างกาย จิตใจ การใช้อำนาจแก่ผู้ที่อ่อนแอกว่า ซึ่งเป็นเนื้อหาที่มีการกล่าวถึงในพฤติกรรมเด็กในปัจจุบันมากเป็นอันดับต้น ๆ ที่จะกลายเป็นปัญหาที่จะนำไปสู่ความร้ายแรงในอนาคต รวมถึงปัญหาที่เกี่ยวกับศีล 5 ในด้านการรังแกการฆ่าสัตว์จะเป็นปัญหาของลงมา เนื่องด้วยเด็กในกลุ่มเป้าหมายยังไม่มีประสบการณ์ที่สัมผัสถึงการสูญเสีย เจ็บปวด และรับรู้ความรู้สึกเท่ากับเด็กโตหรือวัยผู้ใหญ่ การนำเนื้อหาจาก 2 ตอนดังกล่าวจึงน่าจะเป็นที่น่าสนใจต่อการนำมาพัฒนาการสร้างสรรค์สื่อที่มีความเข้าใจได้ง่าย เข้ากับสถานการณ์ในปัจจุบัน โดยตั้งชื่อตอนทั้ง 2 ตอนว่า “คนเหมือนกัน” และ “แพะรับบาป”

การดำเนินเรื่องในบทประพันธ์และตัวละครประกอบการแสดงแบ่งเป็น 2 ส่วน 1. ภาคปัจจุบันกาล 2. ภาคอดีตกาลหรือเรื่องเล่า เนื่องด้วยเนื้อหาเป็นการเล่าเรื่องเปรียบเทียบระหว่างเหตุการณ์ 2 ยุคสมัย เพื่อเป็นการยกตัวอย่างและเป็นการเล่าเรื่องพุทธประวัติหรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับองค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้านำมาเปรียบเทียบกับเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินเรื่องอยู่ในปัจจุบัน เพื่อให้เกิดคติสอนใจในตอนสรุปท้ายเรื่อง โดยเนื้อหาแต่ละตอนสามารถที่จะสลับสับเปลี่ยนเพื่อความเหมาะสมในช่วงสถานการณ์การเผยแพร่ก็สามารถปรับให้เหมาะสมได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

## ภาค 1

### ภาคปัจจุบันกาล

บทประกอบการสร้างสรรค์สื่อเรื่องพระพุทธเจ้าในเนื้อหาปัจจุบัน ได้สร้างสรรค์ตัวละครในอายุวัย 2 ยุค คือ อายุตัวละครที่เป็นผู้ใหญ่และยุคตัวละครที่เป็นเด็ก โดยมีตัวละครประกอบเรื่องดังนี้

#### หลวงอา

พระภิกษุชฎงค์วัยกลางคนที่ปกกลดค้ำแรมท้ายหมู่บ้าน มีรูปลักษณะแทนพระภิกษุในยุคปัจจุบัน เป็นผู้ให้ข้อคิด ถ่ายทอดเรื่องเล่าต่าง ๆ ให้เด็กชายต้นกล้าเด็กเจ้าปัญหาที่มีคำถามและสร้างปัญหามากมาย ท่านเป็นภิกษุนักเล่าเรื่องถ่ายทอดคำสอนเพื่อเผยแพร่หลักธรรมความดีให้กับผู้คนทั่วไป มีความทันสมัย มีเจตนาให้ทุกคนอยู่ในศีลในธรรม เมื่อวันหนึ่งต้องมาเจอเด็กชายต้นกล้า ก็เหมือนชะตาต้องกันที่ภิกษุรูปนี้ตั้งมั่นที่จะสั่งสอนเล่า

เรื่องให้เด็กทุกคนมีแต่สิ่งที่อยู่ในสังคมได้อย่างปลอดภัยและเป็นตัวอย่างให้เด็กคนอื่น ๆ

ค่อม ชายหนุ่มผู้ไม่สมประกอบ หลังค่อม อายุวัยระหว่าง 14-16 ปี มีจิตใจดีงาม ใฝ่ธรรมะ เนื่องด้วยถูกเลี้ยงดูด้วยหลวงอาและถูกกล่อมเกลากับด้วยหลักธรรม คำสอนมาตั้งแต่จำความได้ เป็นผู้มีความสงสัย ชอบตั้งคำถาม ต้องการคำอธิบาย เป็นตัวละครที่มีฐานะยากจน แต่รวยไปด้วยมิตรไมตรี มิตรภาพ และน้ำใจ เป็นผู้ที่ห่อหุ้มจิตใจให้ต้นกล้าเป็นเพื่อนต่างวัยที่มีน้ำใจจิตใจงดงามเช่นกับตน ในขณะเดียวกัน ค่อมเป็นบุคคลถูกดูถูกดูแคลนจากคนทั่วไป แต่รูปลักษณะภายนอกของค่อมช่างต่างกับจิตใจที่สะอาด ค่อมมีธรรมะในใจตลอดเวลา ไม่เคยโกรธ เกลียด เห็นแก่ตัว แกร่งแย่ง ให้อภัยใคร่ใคร่ทั้งสิ้น มีน้ำใจช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ตลอดเวลาถึงแม้จะถูกรังเกียจว่าพิการก็ตาม ค่อมเป็นกुरुคนหนึ่งที่มีความแตกฉานเรื่องธรรมะที่ถูกซ่อนอยู่ในจิตใจ

ต้นกล้า เด็กชายวัย 9 ขวบ ชอบผจญภัยในโลกจินตนาการ ผู้มีแต่คำถาม มีนิสัยใจร้อน ชอบเป็นผู้นำ พูดจาก้าวร้าว แกร่แดด เอาแต่ใจ แต่บางครั้งก็อ่อนโยน ด้วยความที่ครอบครัวมีฐานะทำให้สิ่งแวดล้อมการอยู่ร่วมในสังคม ไม่รู้จักการแบ่งปัน ไม่รู้จักการให้อภัย ในเมื่อศีลมีครบหมดทุกอย่างตามที่ต้องการ สิ่งต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้นก็มีมาง่ายได้และไม่รู้คุณค่า ต้นกล้ามักจะชอบอยู่สันโดษ เล่นกับตัวเอง มีมือถือที่เต็มไปด้วยช่องทางสื่อทั้งดีและไม่ดีที่ต้นกล้าเขาถึงง่ายเพียงปลายนิ้ว พร้อมด้วยตุ๊กตากล่องกระดาษเป็นคู่ซ่มไว้คอยระบายความรู้สึกและอารมณ์ ฉะนั้นเพื่อนคนเดียวของต้นกล้าก็น่าจะเป็นตุ๊กตาตัวนี้ ในทุกครั้งที่ต้นกล้าว่างจากภาระหน้าที่หลัก ต้นกล้ามักจะมาเล่นแถวต้นไม้หลังหมู่บ้านที่มีหลวงอาปกครองอยู่เป็นประจำ และนี่ก็คือที่ที่ต้นกล้าจะได้เรียนรู้ประสบการณ์ชีวิตผ่านหลักธรรมในรูปแบบของเรื่องเล่านิทานที่เกี่ยวกับองค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้าแบบแยกย่อยด้วยกลเม็ดของภิกษุหลวงอา

## ภาค 2 ภาคอดีตกาล หรือเรื่องเล่า

เนื้อหาเรื่องราวที่ประกอบอยู่ในบทประพันธ์ที่เป็นอดีตกาลในเรื่องนี้จะเป็นการนำเรื่องพุทธประวัติ พุทธธรรมและชาดกมาเล่าเป็นส่วนประกอบหลักหรือแก่นของเรื่อง โดยจับเนื้อหาหลักของปัญหาหรือสถานการณ์ในปัจจุบันมาผูกโยงเข้ากับเนื้อหาพุทธประวัติ พุทธธรรมและชาดกในอดีตตั้งแต่ต้นจนจบ แต่เนื้อหาที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างสรรค์นั้น จะเป็นการนำตัวอย่างเพียงบางตอนมาทดลองสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดเป็นผลงานที่จะสามารถพิสูจน์ให้ผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้ทดลองชมและรวบรวมความคิดเห็น เพื่อนำไปเป็นข้อมูลที่จะเผยแพร่ให้ความรู้ในงานวิทยานิพนธ์ และนำไปต่อยอดในงานสร้างสรรค์ต่อไป โดยเนื้อหาในบทประพันธ์ตัวอย่าง 2 ตอนข้างต้น จะประกอบไปด้วยตัวละครหลักดังนี้

พระพุทธเจ้า	ในรูปลักษณะต่าง ๆ เช่น เจ้าชายสิทธัตถะ พระเวสสันดร พระเนมิราช เป็นต้นโดยบทประพันธ์ที่นำมาสร้างสรรค์เป็นตัวอย่างผลงาน จะสร้างสรรค์ตัวละครในช่วงเจ้าชายสิทธัตถะออกบวช
พระเจ้าพิมพิสาร	เจ้าเมืองแคว้นมคธ
สวตสตี	เด็กในชนชั้นวรรณะจัณฑาล
ทหาร	ตัวประกอบเล่าเรื่องในแคว้นมคธ
ฝูงแพะ	ฝูงแพะที่ถูกนำไปบูชา
ตัวละครประกอบอื่น ๆ	ตามเนื้อหาที่พระสงฆ์เล่าเรื่องในตอนนั้น ๆ

ตัวอย่างบทประพันธ์ประกอบการแสดงจำนวน 2 ตอน ตอน “คนเหมือนกัน” และ “แพะรับบาป” ผู้วิจัยได้บันทึกไว้ในภาคผนวกท้ายเล่มงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

### 4.2.1.2 การสร้างสรรค์ออกแบบตัวละคร

การออกแบบหุ่นกระบอกสำหรับการแสดงโดยทั่วไปจะมีรูปทรง ขนาดวิธีการนำไปใช้ที่เหมือนกันกับในอดีต หรือตามแบบการสร้างสรรค์หุ่นแบบดั้งเดิม แต่สำหรับการออกแบบหุ่นเพื่อประกอบการสื่อสารในงานดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในสื่อโซเชียล การออกแบบให้ตรงตามลักษณะงานจึงเป็นเรื่องสำคัญ ขนาดตัวหุ่น กลไก และวิธีการเชิดแสดงก็สามารถปรับและพัฒนาได้ตามความเหมาะสม เนื่องด้วยการแสดงที่ใช้ประกอบในสื่อดิจิทัลมีการใช้อุปกรณ์ในระบบดิจิทัลช่วยในการถ่ายทอดการแสดงให้อยู่ในรูปสื่อดิจิทัลในหลายขั้นตอน เช่น ขนาดตัวหุ่นที่ใช้สำหรับการแสดง



มีกระบวนการบันทึกภาพมีการใช้เทคโนโลยีการถ่ายภาพที่คมชัดในระยะใกล้และไกลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังสามารถใช้ระบบการถ่ายภาพได้หลายมุมมองในเวลาเดียวกัน หรือ กระบวนการสร้าง การซัดเซตหรือการนำไปใช้ก็สามารถสร้างสรรค์ให้เหมาะกับพื้นที่ถ่ายทำและเหมาะกับฉากประกอบการแสดง รวมถึงการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลสามารถถ่ายทำภาพได้เฉพาะฉาก เฉพาะมุมกล้อง ด้วยการมองผ่านเลนส์กล้องที่มีขนาดเล็กในระบบดิจิทัล มีการหยุดถ่ายทำเป็นช่วง ๆ มีการสลับฉากหรือเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องของการถ่ายได้ตามความเหมาะสม หรือมีการซ้อนภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกในระบบการถ่ายทำแบบกรีนสกรีน Green screen (ฉากและวัสดุสีเขียว) หรือการใช้เทคนิคอื่น ๆ ที่ช่วยให้ภาพมีความน่าสนใจหรือสมจริงได้หลากหลายวิธี ฉะนั้นขนาดหุ่นรวมไปถึงกลวิธีการเซตแสดง จึงไม่ใช่ปัญหาหลักของการสร้างสรรค์หุ่นเพื่อประกอบใช้กับงานสร้างสรรค์หุ่นเรื่องพระพุทธรเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล แต่ต้องทำความเข้าใจในกระบวนการออกแบบที่มีข้อต้องห้ามและพึงระวัง โดยให้การสร้างสรรค์การแสดงให้เหมาะสมกับกระบวนการผลิตสื่อเป็นปัจจัยสำคัญ โดยการออกแบบตัวละครทั้งหมดจะอยู่ภายใต้โครงสร้างของหุ่นประกอบที่ใช้กับกระบวนการผลิตสื่อดิจิทัล ซึ่งมีข้อจำกัดในการออกแบบตัวละครหลายส่วนดังนี้

- ออกแบบขนาดของตัวหุ่นประกอบให้มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ เช่น ขนาดและน้ำหนัก ไม่มีความจำเป็นต้องให้มีขนาดใหญ่หรือเล็กเกินความจำเป็น เนื่องด้วยระบบการถ่ายทำสามารถถ่ายทอดภาพในระยะใกล้และระยะไกลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ออกแบบให้อวัยวะใบหน้าของหุ่นให้สามารถเคลื่อนไหวสื่ออารมณ์ได้ เช่น การขยับปาก ลูกตา คอ เป็นต้น เพื่อให้หุ่นสามารถสื่อความหมายได้มากขึ้นกว่าเดิม เพราะในการดำเนินเรื่องมีบทเจรจาในขณะที่กล้องถ่ายทำอยู่ทั้งระยะใกล้และระยะไกล การเพิ่มกลไกการเคลื่อนไหวของอวัยวะบนใบหน้า จะทำให้การสื่อความหมายได้ชัดเจนและมีอารมณ์สมจริงมากยิ่งขึ้น
- ก้านแขนของตัวหุ่นมีลักษณะก้านไม้หรือประดิษฐ์จากวัสดุอื่น ๆ ขณะทำการแสดงอาจจะเห็นก้านไม้ขณะทำการแสดงได้ ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์ว่าจะแสดงให้ผู้ชมเห็นก้านไม้ของแขนหุ่นขณะเซตแสดงหรือไม่ หากไม่ต้องการให้เห็นก้านไม้จะมีวิธีการอย่างไร เช่น ซ่อนอยู่ภายใต้ส่วนประกอบเสื้อผ้าหุ่น ออกแบบให้ก้านแขนมีสีเขียวเดียวกับพื้นหลังที่ใช้เทคนิคกรีนสกรีน Green screen (ฉากและวัสดุสีเขียว) หรือออกแบบก้านไม้สีใดสีหนึ่งที่ไม่มีสีนั้นเป็นส่วนประกอบในตัวหุ่น เนื่องด้วยหลังจากการถ่ายทำ สีสีนั้นจะถูกนำออกจากระบบภาพที่แสดงให้เห็นในจอสื่อ ดังนั้น การออกแบบ

สีที่อยู่ในกระบวนการถ่ายทำ เช่น กรีนสกรีน Green screen (ฉากและวัสดุสีเขียว) จึงต้องถูกออกแบบเป็นพิเศษ

- การออกแบบตัวหุ่นในรูปแบบเดิมที่ต้องขีดเพียงผู้ขีดคนเดียวกับหุ่นหนึ่งตัว แต่ในระบบการขีดแสดงที่ผ่านระบบการสร้างสรรค์ด้วยสื่อดิจิทัล ไม่จำเป็นต้องใช้ผู้ขีดเพียงหนึ่งคนต่อหุ่นเพียงหนึ่งตัว เนื่องจากผู้ขีดแต่งกายสีเขียวด้วยเทคนิคการถ่ายทำแบบกรีนสกรีน Green screen (ฉากและวัสดุสีเขียว) โดยต้องผ่านกระบวนการตัดต่อในภายหลัง ฉะนั้นขณะทำการแสดงก็สามารถใช้จำนวนผู้ขีดมากกว่า 1 คน เพื่อให้หุ่นแสดงท่าทางได้สมจริงเป็นธรรมชาติมากขึ้น เพราะกระบวนการตัดต่อในตอนท้ายจะมีการนำภาพผู้ขีดที่แต่งกายสีเขียวหรือวัสดุที่มีส่วนประกอบสีเขียวออกไปจากหน้าจอและทดแทนในตำแหน่งเดิมด้วยภาพฉากหลังและฉากหน้าทีสร้างจากเทคนิคกราฟิกคอมพิวเตอร์อีกชั้นตอนหนึ่ง
- ออกแบบสร้างสรรค์หุ่นสามารถสร้างจากวัสดุอะไรก็ได้ เพียงแต่ให้หุ่นที่ปรากฏในสื่อมีลักษณะงานศิลปะที่ปรากฏออกมาเหมือนและไม่แตกต่างกัน แต่หากผู้สร้างสรรค์ต้องการให้หุ่นมีความแตกต่างขณะร่วมฉากก็มีความเป็นไปได้ แต่ต้องมีการออกแบบเนื้อหาและองค์ประกอบศิลป์เพื่อแสดงถึงความหมายที่จะปรากฏในหน้าจอสื่อเสียก่อน และควรออกแบบให้สิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในจออยู่ร่วมกันได้อย่างลงตัวไม่แตกแยก
- ลำตัวหุ่นที่มาจากโครงสร้างหุ่นกระบอก ไม่มีความจำเป็นต้องเป็นกระบอกหรือภาพลักษณะของกระบอกเสมอไป เนื่องด้วยขณะขีดแสดงจะไม่เห็นโครงสร้างและกลไกภายในลำตัวขณะขีด วัสดุหรือโครงสร้างภายในจึงสามารถดัดแปลงได้ตามความเหมาะสม
- การสร้างสรรค์สื่อในระบบดิจิทัลที่มีกระบวนการถ่ายทำในเทคนิคกรีนสกรีน Green screen (ฉากและวัสดุสีเขียว) ผู้ออกแบบหุ่นและอุปกรณ์ประกอบฉากที่จะปรากฏในฉากขณะถ่ายทำ มีความจำเป็นต้องหลีกเลี่ยงสีเขียวดังกล่าว หรือหลีกเลี่ยงสีเขียวอื่น ๆ ที่มีเฉดสีใกล้เคียงกันของเครื่องแต่งกายผู้ขีด ฉากหลังผู้ขีด ฉากหน้าผู้ขีด เพราะสีเขียวหรือเฉดสีที่ใกล้เคียงจะถูกนำออกจากกระบวนการตัดต่อ ซึ่งจะส่งผลเสียต่อการดำเนินงานที่ต้องใช้วิธีแก้ไขที่ซับซ้อนและใช้เวลา
- หลีกเลี่ยงการใช้วัสดุสะท้อนแสง เช่น กระดาษ เลื่อมในเครื่องแต่งกาย วัสดุที่สะท้อนเงา เนื่องด้วยขณะถ่ายทำ วัสดุดังกล่าวจะสะท้อนสีของเครื่องแต่ง

กาย ฉากหน้าและฉากหลังที่เป็นสีเขียวที่จะส่งผลในกระบวนการตัดต่อที่จำเป็นต้องนำสีเขียวที่สะท้อนอยู่ในวัสดุออกจากระบบทั้งหมด

- การใช้ระบบการถ่ายทำกรีนสกรีน Green screen (ฉากและวัสดุสีเขียว) ในสื่อดิจิทัล ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้สีอื่นทดแทนสีเขียวได้เช่นกัน เช่น บลูสกรีน Blue screen (ฉากและวัสดุสีน้ำเงิน) หรือการใช้สีอื่น ๆ ก็สามารถใช้ได้เช่นกัน แต่หากผู้สร้างสรรค์เลือกใช้สีใดสีหนึ่งมาเป็นเทคนิคฉากการถ่ายทำเพื่อกำจัดสีนั้นออกจากหน้าจอในขั้นตอนตัดต่อและใส่เทคนิคพิเศษแล้วนั้น การออกแบบสิ่งที่จะปรากฏอยู่ในภาพขณะถ่ายทำสื่อต้องไม่มีสีดังกล่าวปรากฏหรือแสดงให้เห็นในหน้าจอหรืออุปกรณ์ประกอบการแสดงเช่นกัน เช่น มีการใช้เครื่องแต่งกายนักแสดงและฉากหลังเป็นสีแดง สีแดงก็ต้องห้ามใช้หรือปรากฏอยู่ในทุกวัสดุที่จะปรากฏในหน้าจอสื่อ เป็นต้น

#### 4.2.1.3 ร่างแบบ เครื่องแต่งกาย และออกแบบกลไก

การออกแบบตัวละครประกอบการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่อง พระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล มีการดำเนินการออกแบบตามลักษณะบุคลิกลักษณะของตัวละครในบทประพันธ์ มีการร่างแบบ ขนาด รูปร่างหน้าตา กลไก ตามกระบวนการการออกแบบตัวละครข้างต้น เพื่อให้สอดคล้องกับรูปร่างลักษณะและขนาดของตัวหุ่นที่จะใช้ประกอบการแสดง และระบบการถ่ายทำในสื่อดิจิทัล รวมถึงสร้างเพื่อให้เหมาะสมกับรสนิยมของกลุ่มผู้ชมในวัยเด็กอายุวัยเรียนระหว่าง 6-10 ขวบปี ที่มีความชื่นชอบในสีสันและรูปร่างในลักษณะตัวการ์ตูน ทั้งนี้การออกแบบตัวละครหลักโดยเฉพาะหุ่นพระพุทธเจ้า ผู้สร้างสรรค์มีความตั้งใจให้หุ่นพระพุทธเจ้ามีลักษณะเหมือนมนุษย์ธรรมดาที่ไม่ใช่ลักษณะทางพุทธศิลป์ทั่วไปในปัจจุบัน การออกแบบพระพุทธเจ้าจึงนำหลักการออกแบบในลักษณะการ์ตูน ลักษณะกายวิภาคคนจริง (Anatomy) และพุทธศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับลักษณะมหาปุริสลักษณะ 32 ประการมาผสมกัน เพื่อให้เกิดงานศิลปะหุ่นพระพุทธเจ้าซึ่งเป็นตัวละครหลักในบทประพันธ์เรื่องนี้ ส่วนตัวละครตัวอื่น ๆ ผู้สร้างสรรค์มีการออกแบบในรูปแบบลักษณะเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์งานศิลปะหุ่นของผู้สร้างสรรค์วิจัยในรูปแบบการ์ตูนที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหลัก การออกแบบตัวละครที่มีการปรับเปลี่ยนไปจากแนวความคิดแรกก่อนดำเนินงานวิจัยที่มีทิศทางการสร้างสรรค์ตัวหุ่นให้มีลักษณะเสมือนจริงตามหลักกายภาพของมนุษย์นั้น เพื่อให้งานสร้างสรรค์มีความสมจริงไม่มีอภินิหารหรือความมหัศจรรย์ก็เหมือนเป็นแนวทางที่ส่วนทางกับพฤติกรรมความสนใจในกลุ่มเด็ก ฉะนั้นการออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครหุ่นจึงมีการนำความสมจริงด้านกายภาพมาผสมผสานกับการออกแบบลักษณะหุ่นในรูปแบบตัวการ์ตูน เพื่อให้งานสร้างสรรค์เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหลักของการดำเนินงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

นอกจากการออกแบบตัวละครหุ่นให้มีความน่าสนใจแล้ว การเคลื่อนไหว โดยสร้างสรรค์กลไกในส่วนต่าง ๆ ของหุ่น เช่น ปาก ตา หัว มือ ผู้สร้างสรรค์การร่างแบบตาม ประสบการณ์สร้างสรรค์หุ่นที่ผ่านมา ผสมกับแนวคิดการออกแบบกลไกที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ โดยใช้ ระบบการร่างแบบมือและระบบการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Z brush แล้วใช้กระบวนการซักรีดแบบบังคับมือปกติผสมกับการบังคับกลไกด้วยระบบการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ผ่าน เครื่องจักรกลที่เรียกว่า “เซอร์โวมอเตอร์” มาใช้ประกอบกลไกในการบังคับให้เกิดการเคลื่อนไหว ในขณะที่ทำการขีดแสดง การใช้ระบบการขีดด้วยกลไกเซอร์โวมอเตอร์นี้ นับเป็นการพัฒนาและ นวัตกรรมการขีดหุ่นไทยที่สามารถควบคุมโดยผู้ขีดเพียงคนเดียวต่อหุ่น 1 ตัว โดยบังคับกลไกการ ขีดเพียงจุดเดียว ไม่ยุ่งยากหรือใช้พลังงานในการบังคับเหมือนการสร้างสรรคกลไกหุ่นของผู้ สร้างสรรคในยุคแรกของการพัฒนาการเคลื่อนไหวอวัยวะในส่วนต่าง ๆ ของหุ่น ทั้งนี้การขีดบังคับ ทำทางกิริยาของตัวหุ่นจะไม่มุ่งเน้นการแสดงออกทางภาษาท่าทางด้านนาฏศิลป์ไทย แต่จะเป็นการ แสดงออกของท่าทางในการเลียนแบบท่วงท่าอารมณ์ที่เป็นธรรมชาติของมนุษย์ ซึ่งท่าทางกิริยาต่าง ๆ จะช่วยเสริมด้วยบรรยากาศของการดำเนินเรื่อง ดนตรีและบทภาษาการเจรจา เพื่อให้ตัวละครหุ่น สามารถสื่อความหมายไปยังผู้ชมได้เข้าใจถูกต้องชัดเจน ทั้งนี้การขีดบังคับกลไกในลักษณะท่าทาง ของหุ่นต้องมีการแสดงกิริยาท่าทางที่เหนือกว่าความจริงหรือความปกติของท่าทางการแสดงออก เนื่องด้วยสีหน้าท่าทางของหุ่นไม่สามารถเคลื่อนไหวหรือแสดงอารมณ์แววตาสีหน้าได้เสมือนคนจริง รวมถึงตัวหุ่นไม่ได้มีส่วนประกอบของร่างกายครบหรือเหมือนสรีระร่างกายปกติของมนุษย์ โดยตัวหุ่น มีลักษณะเป็นหุ่นครึ่งตัวในลักษณะหุ่นกระบอกไทยเสียส่วนใหญ่ แต่การแสดงบางช่วงของการ สร้างสรรคก็อาจจะสร้างมุมมองของภาพต่าง ๆ ให้เสมือนการแสดงออกของท่าทางคนจริงได้เช่นกัน เช่น การสร้างบางส่วนของร่างกายหุ่นที่ไม่อยู่ในตัวหุ่นปกติในส่วนของเขา หรือกลไกการเคลื่อนไหวนิ้ว มือ โดยการสร้างกลไกในส่วนขา เท้า มือหรือนิ้วเพื่อการถ่ายทำสื่อในเฉพาะฉากนั้น ๆ เป็นต้น

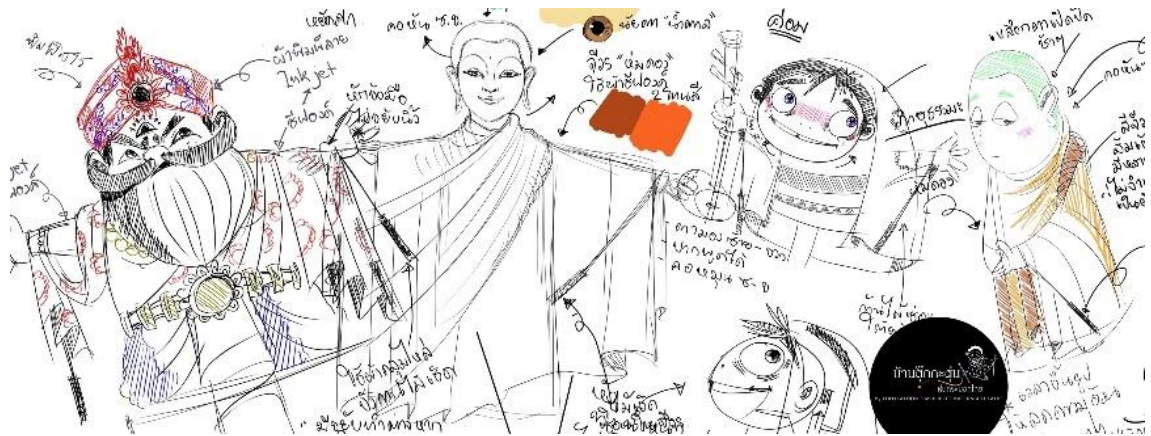
การออกแบบเครื่องแต่งกายผู้สร้างสรรค์แบ่งการออกแบบเครื่องแต่งกาย เป็น 2 ลักษณะตามลักษณะกลุ่มยุคสมัยของตัวละคร คือ 1. เครื่องแต่งกายตัวละครในสมัยปัจจุบัน 2. เครื่องแต่งกายตัวละครสมัยอดีตกาล

1. เครื่องแต่งกายตัวละครสมัยปัจจุบันกาลมีการออกแบบสร้างสรรค์สำหรับ ตัวละคร ภูิกษุ ค่อม ต้นกล้า โดยออกแบบเครื่องแต่งกายตามลักษณะบุคลิก ฐานะ และวัยของตัว ละครในรูปแบบศิลปะการ์ตูนหรือรูปเสมือน

2. เครื่องแต่งกายตัวละครสมัยอดีตกาล มีการออกแบบตามยุคสมัย เชื้อชาติ ตามลักษณะตัวละคร เช่น เจ้าชายสิทธัตถะ หรือองค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้าที่ถือกำเนิดมาจากแถบ ประเทศอินเดีย แต่สำหรับงานศิลปะตามภาพจิตรกรรมงานพุทธศิลป์ในนานาประเทศที่นับถือศาสนา

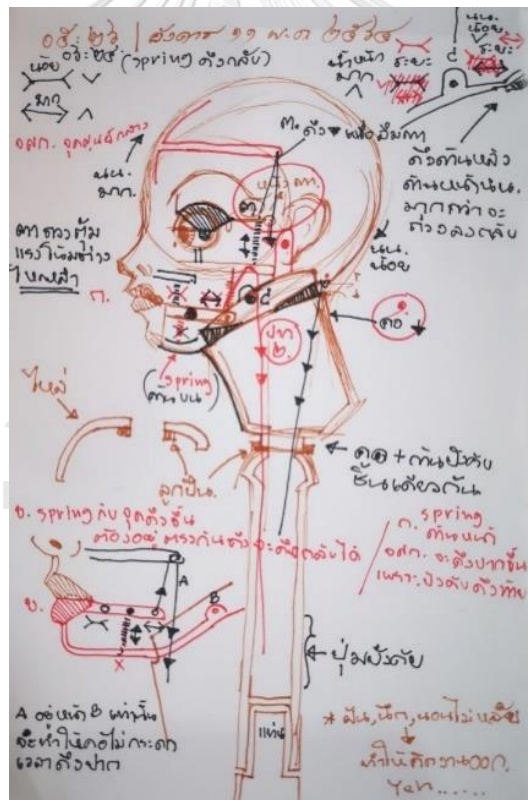
พุทธ การออกแบบงานสร้างสรรค์จะมีความโดดเด่นแตกต่างกันไปตามเอกลักษณ์งานศิลปะของชาตินั้น ๆ เช่น ไทยจีน เนปาล ญี่ปุ่น อินเดีย ฯลฯ แต่การออกแบบเครื่องแต่งกายสมัยอดีตกาลสำหรับการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัลในวิทยานิพนธ์การสร้างสรรค์ฉบับนี้ ผู้วิจัยสร้างสรรค์มีแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายในวัฒนธรรมและศิลปะอินเดีย ซึ่งเป็นวัฒนธรรมถิ่นกำเนิดขององค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้าที่เกิดขึ้นจริงในยุคสมัยก่อน 2,500 กว่าปี และอีกหนึ่งแนวทางสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายที่เป็นเรื่องเล่าชาดกที่มีการแต่งเติมขึ้นตามจินตนาการ ผู้สร้างสรรค์ก็ยังยึดตามแหล่งกำเนิดตัวละครหลักเช่นกัน เพื่อป้องกันความสับสนของการดำเนินเรื่องที่สื่อกับผู้ชม โดยมีการออกแบบเครื่องแต่งกายให้ตรงกับยุคสมัย บุคลิกภาพ ฐานะ เพศ และเชื้อชาติของตัวละครเป็นหลัก อีกทั้งมีการออกแบบสร้างสรรค์โทนสีให้มีลักษณะที่โดดเด่นตามลักษณะตัวละคร มีการควบคุมโทนสีให้เหมาะสมกับฉากและองค์ประกอบไปพร้อมกัน

การออกแบบสร้างสรรค์โทนสีหุ่นเป็นการสร้างสรรค์งานที่สำคัญขั้นตอนหนึ่ง เนื่องด้วยเป็นการแสดงถึงความประณีตสร้างสรรค์ด้านงานจิตรกรรม หุ่นไทยแบบดั้งเดิมที่ผ่านมา มักจะเห็นการสร้างสรรคและการออกแบบสีของตัวละครส่วนใหญ่เป็นใบหน้าหุ่นสีขาว ละการใช้จิตรกรรมไทยมาเป็นเครื่องมือถ่ายทอดความงาม การสร้างสรรค์ใบหน้าหุ่นสีขาวในอดีตนั้นก็ล้วนเป็นการเลียนแบบมาจากการสังเกตใบหน้าละครอย่างมนุษย์ที่มีลักษณะผิหน้าสีขาว เขียวคิ้ว ขอบตาด้วยสีดำ และลงสีปากด้วยสีแดง หรืออีกแนวทางหนึ่งเป็นการเขียนสีและลวดลายบนใบหน้าหุ่นตามจิตรกรรมไทยที่มีลักษณะสีและลวดลายดังกล่าวเช่นกัน การสร้างสรรค์สีและลวดลายสำหรับหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัลเป็นการออกแบบสร้างสรรค์สีในโทนใกล้เคียงกับธรรมชาติสำหรับตัวละครหลักที่มีหลักฐานการมีอยู่จริง ส่วนตัวละครประกอบอื่น ๆ หรือที่สร้างสรรค์จากจินตนาการผู้สร้างสรรค์นั้น ผู้สร้างสรรค์ออกแบบในโทนสีที่ดึงดูดความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายหลัก และเป็นการออกแบบสร้างสรรค์โทนสีให้มีความกลมกลืนไปในทิศทางเดียว โดยใช้หลักโทนสีร้อนสีเย็นและโทนสีที่โดดเด่น รวมถึงการออกแบบโทนสีให้กลมกลืนหรือมีความโดดเด่นในฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง อีกทั้งการออกแบบโดยรวมจะมีแนวทางการออกแบบตัวหุ่นไปในลักษณะภาพหุ่นการตูนที่มีความเสมือนจริง ไม่ได้มีความมหัศจรรย์หรือแปลกไปจากสิ่งที่พบเห็นตามธรรมชาติ



ภาพที่ 80 ภาพร่างตัวละครประกอบการสร้างสรรค์สื่อการแสดงเรื่องพระพุทธเจ้า ออกแบบโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 21 เมษายน 2564

แบบร่างตัวละครแต่ละตัวพร้อมการออกแบบกลไก

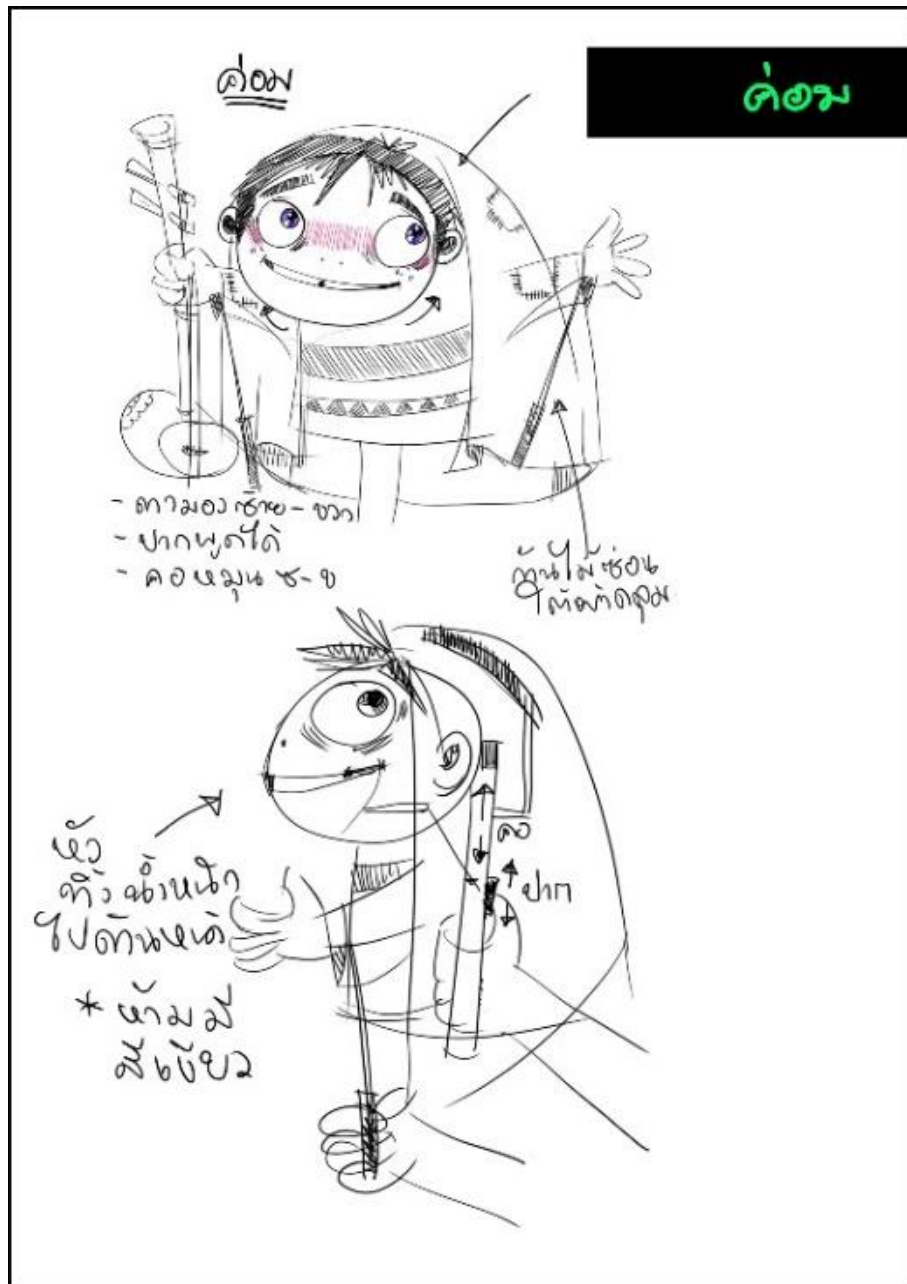


ภาพที่ 81 ภาพร่างกลไกส่วนหัวหุ่น แสดงให้เห็นกลไกการบังคับเชิดตา ปาก คอ โดยยังมีไม้กระบอก เป็นแกนรองรับและซ่อนสายบังคับภาพใน หากสังเกตสรีระคอและก้านไม้ได้ฐานคอจะเปลี่ยนไปจากหุ่นกระบอกไทยแบบดั้งเดิม โดยผู้วิจัยได้นำเทคนิคก้านคอมาจากการสร้างศิลปะหุ่นของประเทศญี่ปุ่น สร้างสรรค์และบันทึกโดยผู้วิจัยวันที่ 11 พฤษภาคม พ.ศ. 2564

เครื่องแต่งกายตัวละครในสมัยปัจจุบัน



ภาพที่ 82 ภาพลายเส้นการออกแบบเบื้องต้นหุ่น “หลวงอาภิกษุธรรมโม” โดยมีการเขียนรายละเอียดกำกับ ในภาพแสดงให้เห็นวิธีการซ่อนก้านแขนหุ่นไว้ภายในเครื่องแต่งกายขณะขีดแสดง ออกแบบโดยผู้วิจัย วันที่ 21 เมษายน พ.ศ. 2564



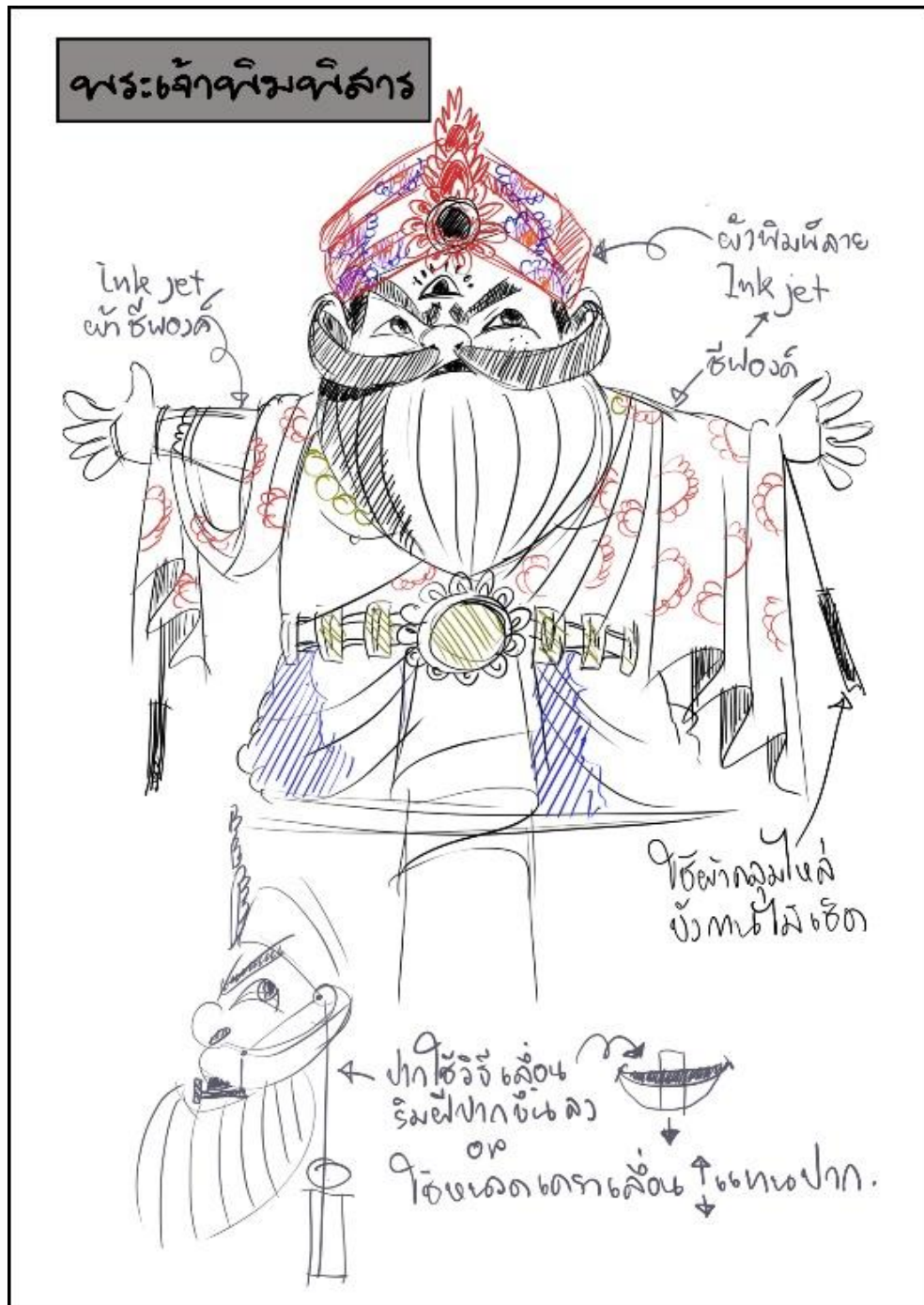
ภาพที่ 83 ภาพลายเส้นการออกแบบเบื้องต้นหุ่น “ค่อม” โดยมีการเขียนรายละเอียดกำกับ ในรายละเอียดการออกแบบ ผู้ออกแบบได้เขียนกำกับข้อห้ามของการออกแบบไว้ โดยห้ามใช้สีเขียวรวมอยู่ในตัวหุ่นและวัสดุรวมทั้งหมด ออกแบบโดยผู้วิจัย วันที่ 21 เมษายน พ.ศ. 2564





ภาพที่ 84 ภาพลายเส้นการออกแบบเบื้องต้นหุ่น “ต้นกล้า” มีการเขียนรายละเอียดกำกับ โดยการออกแบบเบื้องต้นได้มีการออกแบบชื่อให้กับตัวละครว่า “ศิลปิน” โดยภายหลังได้มีการปรับเปลี่ยนชื่อตัวละครตามอีกครั้งให้มีความร่วมสมัย โดยเปลี่ยนชื่อเป็น “ด.ช.ต้นกล้า” ในภาพมีการออกแบบรูปร่างหน้าตาของตัวละครหลายรูปแบบ ออกแบบโดยผู้วิจัย วันที่ 21 เมษายน พ.ศ. 2564





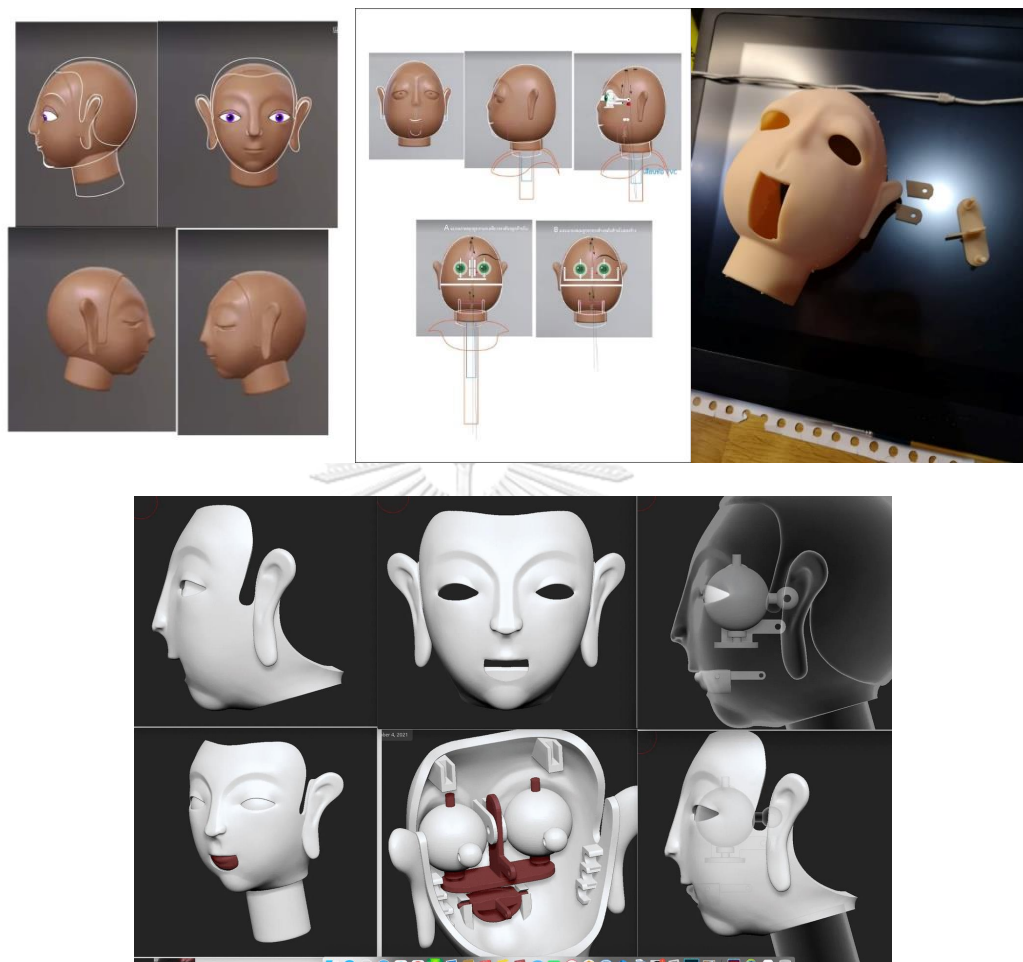
ภาพที่ 86 ภาพลายเส้นการออกแบบเบื้องต้นหุ่น “พระเจ้าพิมพิสาร” โดยมีการเขียนรายละเอียดกำกับ เช่น ประเภทผ้าสำหรับเครื่องแต่งกายที่ใช้ วิธีการขยับปากบนใบหน้าหุ่น การสอดมือผู้ขีดภายใต้ลำตัวหุ่น ออกแบบโดยผู้วิจัย วันที่ 21 เมษายน พ.ศ. 2564

#### 4.2.1.4 การขึ้นรูปหุ่น

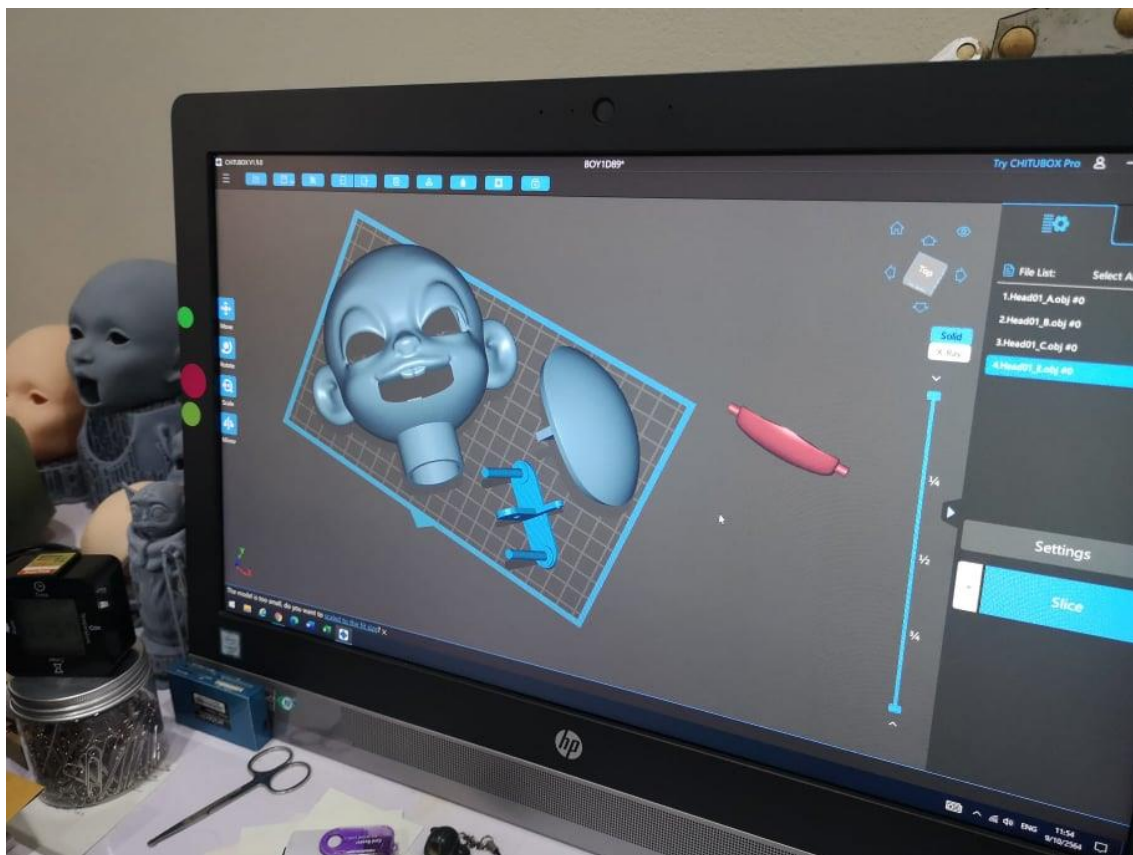
การขึ้นรูปหุ่นเพื่อการแสดงในอดีตที่ผ่านมา มีการสร้างสรรค์ด้วยการแกะปั้น หล่อจากวัสดุที่มีความหลากหลาย เช่น ไม้เนื้ออ่อน ดิน ปูน กระดาษ เรซิน ไฟเบอร์กลาส เป็นต้น แต่ด้วยยุคสมัยและเทคโนโลยีที่พัฒนาเปลี่ยนไปในปัจจุบัน การสร้างสรรค์หุ่นจึงมีทางเลือกที่มากกว่าเดิม เช่น การสร้างหุ่นจากเทคโนโลยีการขึ้นรูปจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Z brush แล้วนำมาขึ้นรูปด้วยนวัตกรรม 3D print เป็นต้น

การสร้างสรรค์ออกแบบงานศิลปะหุ่นกระบอกของวงการศิลปะไทยโดยใช้ระบบเทคโนโลยีโปรแกรมคอมพิวเตอร์และระบบ 3D print ถือได้ว่าเป็นการสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ โดยลักษณะการสร้างสรรค์กระบวนการนี้จะเป็นที่นิยมในวงการผลิตงานพุทธศิลป์ รูปปั้นชนิดต่าง ๆ แต่ยังไม่เคยถูกนำมาใช้ในวงการหุ่นหรือวงการเครื่องประการการแสดงนาฏศิลป์ไทยที่อยู่ในรูปแบบจารีต การนำงานด้านเทคโนโลยีสมัยใหม่ การออกแบบสร้างสรรค์ และพัฒนางานศิลปะด้วยการใช้ระบบเทคโนโลยีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และระบบ 3D print ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้ทำการทดลองสร้างในผลงานช่วงทดลอง เช่น หุ่นเรื่อง นะโมทะลุมิติ การแสดงหุ่น 4D เรื่อง “ซ่อนกลิ่น เดอะมิวสิคัล พัพเพทโชว์” และ การสร้างสรรค์การแสดงหุ่นซีรีส์ 3 เรื่องสั้นเรื่อง “แรงงานแท้แรงงานเถื่อน” ซึ่งถือได้ว่าเป็นผู้ออกแบบสร้างสรรค์หุ่นกลุ่มแรก ๆ ที่นำเทคโนโลยี 3D print มาใช้ประกอบการออกแบบสร้างสรรค์ รวมถึงการทดลองออกแบบสร้างสรรค์เครื่องประดับศิริภรณ์หุ่นกระบอกไทย และเครื่องประกอบศิริษะละครรำแบบดั้งเดิม การสร้างสรรค์ผลงานในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงนำผลงานการทดลองดังกล่าวมาปรับปรุงพัฒนาด้วยการนำกระบวนการผลิตที่ใช้เทคโนโลยีและวัสดุสมัยใหม่อย่าง 3D print มาประกอบใช้ในบางส่วนของงานวิจัยในส่วนของการออกแบบหัวหุ่นและกลไกภายในหัวหุ่นพระพุทธรเจ้า ต้นกล้า ค่อม และหลวงอา ซึ่งเป็นการใช้เทคโนโลยีที่มีประโยชน์ในด้านความแม่นยำของการคำนวณสัดส่วน พัฒนากลไก ความหนาบาง ความคมชัดของลวดลาย การป้องกันการผิรุปรุตรงจากการปั้นด้วยมือ หรือการทำการหล่อพิมพ์ อีกทั้งสามารถคำนวณระยะเวลาการผลิตได้อย่างแม่นยำ รวมถึงการใช้วัสดุสมัยใหม่ที่มีความแข็งแรง น้ำหนักเบา สวยงาม สามารถลดทอนเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานได้ในบางกระบวนการ เช่น ความเรียบของพื้นผิว สีของเนื้อวัสดุ การประกอบกลไก หรือแม้กระทั่งการย่อขยายขนาดของชิ้นงาน โดยที่ไม่ต้องปั้นหรือสร้างต้นฉบับเพื่อทำแม่พิมพ์ในการหล่อเพื่อให้ได้ชิ้นงานชุดใหม่ เป็นการลดต้นทุนด้านวัสดุในบางประเภท ลดขั้นตอน และลดระยะเวลาในบางขั้นตอน ถึงอย่างไรก็ตาม กระบวนการออกแบบตัวละครด้วยเทคโนโลยี 3D print ในงานวิจัยฉบับนี้ ยังคงเป็นการผสมผสานการสร้างสรรค์ระหว่างเทคโนโลยีและงานช่างหัตถศิลป์ไทยแบบดั้งเดิม เพื่อผู้วิจัยต้องการสำรวจความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อผลงานการ

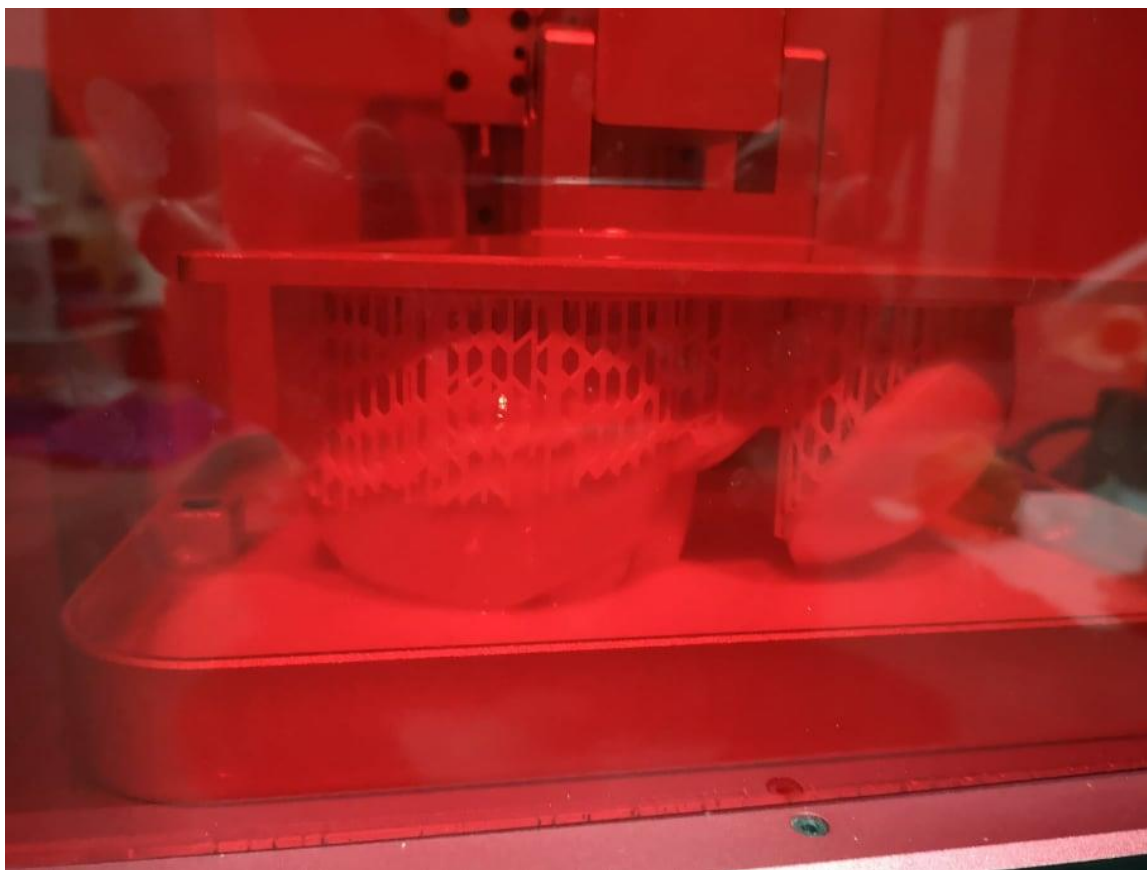
ออกแบบงานศิลปะทั้ง 2 รูปแบบว่ามีความแตกต่างกันหรือส่งผลกระทบต่อการใช้งานหลังจากทำการสร้างสรรค์สื่อหรือไม่



ภาพที่ 87 ภาพการออกแบบโครงสร้างหุ่นและส่วนประกอบกลไกภายในหัวหุ่นด้วยโปรแกรม Z brush และนำเข้าสู่กระบวนการผลิตหัวหุ่นในรูปแบบระบบ 3D print โดยโปรแกรมดังกล่าวจะสามารถคำนวณความหนาของพื้นผิว จำนวนปริมาณน้ำยาเรซิน และสามารถย่อขนาดหัวหุ่นตามความต้องการ ทั้งนี้โครงสร้างกลไกภายในจะทำการออกแบบตามลายเส้นภาพวาดของผู้ออกแบบไว้ในเบื้องต้น ส่วนการคำนวณสัดส่วน ระยะห่างของกลไก ความหนาบางของเนื้อวัสดุ ระบบคอมพิวเตอร์โปรแกรม Z brush จะสามารถคำนวณการออกแบบมาได้อย่างแม่นยำและมีความสมมาตรมากกว่าการใช้มือปั้นจากกระบวนการสร้างงานในรูปแบบดั้งเดิม ทั้งนี้การออกแบบหัวหุ่นและกลไกหุ่นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวผู้ออกแบบต้องมีความชำนาญและเชี่ยวชาญเป็นพิเศษเกี่ยวกับกลไกเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดย ยงวิทย์ สันธนะพานิช ออกแบบและบันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 11 กันยายน 2564



ภาพที่ 88 ภาพถ่ายหน้าจอคอมพิวเตอร์เพื่อแสดงการทำงานของโปรแกรม Z brush ที่ช่วยในการออกแบบโครงสร้างและกลไกภายในหัวหุ่น อีกทั้งเป็นโปรแกรมสำหรับการนำเข้าสู่กระบวนการผลิตหัวหุ่นในรูปแบบ 3D print ในภาพแสดงให้เห็นถึงการวางโครงสร้างหัวหุ่นและส่วนประกอบอื่นในบนพื้นที่เพลทเพื่อรองรับชิ้นผลงานในกระบวนการพิมพ์ด้วยวัสดุเรซิน โดยการวางโครงสร้างดังกล่าว ผู้จัดวางต้องมีความเชี่ยวชาญการวางโครงสร้าง (support) เพื่อให้กระบวนการพิมพ์มีความสมบูรณ์ไม่เสียหาย หากกระบวนการวางโครงสร้างเพื่อรองรับชิ้นไม่มีความสมบูรณ์หรือผิดพลาดจะส่งผลถึงชิ้นงานที่ออกมาสามารถเกิดความเสียหาย งานบันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 11 กันยายน 2564



ภาพที่ 89 ภาพถ่ายเครื่อง 3D print โดยใช้วัสดุน้ำยาเรซินสีเนื้อ โดยใช้เวลาในการผลิต 23 ชั่วโมงขึ้นไป ต่อการพิมพ์หัวหุ่น 1 หัวเฉพาะโครงสร้างภายนอก โดยหลังจากนั้นจะนำหัวไปอบด้วยรังสี UV เพื่อให้โครงสร้างมีความแข็งแรงมากยิ่งขึ้น แล้วนำไปขัดแต่งเก็บความละเอียดของเนื้องาน ส่วนประกอบภายใน เช่น กลไกลูกตา จะใช้น้ำยาเรซินสีขาว และกรอบของกลไกจะใช้เรซินสีเดียวกับหัวคือสีเนื้อ ทั้งนี้สีเรซินจะเป็นสีเนื้อที่ใช้จริง จะไม่มีการรองพื้นสีผิว มีเพียงการเช็ดตกแต่งผิว ขอบตา ลูกนัยน์ตา สีปากภายในปากหุ่นเท่านั้น การสร้างสรรค์ด้วยระบบ 3D print ที่ต้องใช้เวลาในการผลิตในขั้นตอนการพิมพ์ระบบสามมิติในระยะเวลาอันยาวนานก็ตาม แต่เมื่อเทียบกับกระบวนการทำแม่พิมพ์หล่อด้วยมือ และขั้นตอนการเก็บรายละเอียด กระบวนการสร้างงานด้วยระบบคอมพิวเตอร์ 3D print ก็ใช้เวลาน้อยกว่ากระบวนการสร้างสรรค์ด้วยมือ อีกทั้งยังมีความสมมาตรของสัดส่วน การกำหนดขนาดความหนาบางได้อย่างแม่นยำกว่าการสร้างสรรค์จากมือของผู้สร้างสรรค์ อีกทั้งยังทำซ้ำได้ไม่ผิดเพี้ยนจากงานชิ้นแรก บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 11 กันยายน 2564



ภาพที่ 90 ภาพถ่ายหัวหุ่นและชิ้นส่วนกลไกภายในหัวหุ่นที่ผลิตจากวัสดุเรซินสีเนื้อด้วยระบบ 3D print บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 15 กรกฎาคม 2564



ภาพที่ 91 ภาพถ่ายการขึ้นรูปหัวหุ่นด้วยการปั้นจากดินน้ำมันโดยลูกตาใช้วัสดุลูกปิดพลาสติกเพื่อวางตำแหน่งของกลไก โดยหลังขั้นตอนนี้จะนำไปสู่ขั้นตอนการทำแม่พิมพ์หัวหุ่นรอบแรก แล้วหล่อต้นแบบเป็นปูน ทำการขัดแต่งแล้วทำพิมพ์สมบูรณ์อีกครั้งด้วยยางซิลิโคน ซึ่งเป็นรูปแบบการสร้างสรรค์หุ่นดั้งเดิมของทีมงานบ้านตุ๊กกะตุ่น บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 15 กรกฎาคม 2564





ภาพที่ 92 ภาพถ่ายอุปกรณ์การทำแม่พิมพ์หัวหุ่นในรูปแบบการปั้นและขึ้นรูปด้วยกรรมวิธีดั้งเดิมของทีมงานบ้านตุ๊กกะตุ่นหุ่นกระบอกไทย ประกอบด้วย น้ำยางซิลิโคน ตัวแรงแข็งยางซิลิโคน ไม้และฟู่กัน สำหรับผสมและปาดน้ำยาง บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 15 กรกฎาคม 2564



ภาพที่ 93 ภาพถ่ายการทำแม่พิมพ์หัวหุ่นด้วยการผสมน้ำยางซิลิโคนเทเคลือบลงบนหัวต้นแบบที่ละชั้น จนมีความหนาตามต้องการ บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 15 กรกฎาคม 2564



ภาพที่ 94 ภาพถ่ายการทำพิมพ์บังคับหัวหุ่นจากวัสดุปูนปลาสเตอร์ด้วยการฉาบเนื้อปูนเคลือบแม่พิมพ์ยางซิลิโคนแบบประกบหน้าหลัง หลังจากนั้นจะนำแม่พิมพ์สู่กระบวนการขั้นตอนการหล่อหัวหุ่นสมบูรณ์ด้วยเรซินหรือปูนปลาสเตอร์ บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 15 กรกฎาคม 2564

#### 4.2.1.5 การเขียนสีหุ่น

การเขียนสีหุ่นเป็นการสร้างสรรค์งานโดยใช้สีอะคริลิกด้าน ในลักษณะการเขียนและการพ่น ซึ่งเป็นสีที่ทนต่อการใช้งานและไม่สะท้อนเงาแสงในขณะที่ถ่ายทำผ่านสื่อดิจิทัล โดยมีลักษณะการใช้สีในลักษณะพ่นรองพื้นผิวโดยรวมและการใช้พู่กันเขียนเส้นสีใบหน้าและรายละเอียดของหน้าหุ่นทั้งหมด การเขียนสีใบหน้าหุ่นเป็นงานศิลปะอย่างหนึ่งที่มีกลเม็ดเทคนิคการเขียนสีในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเขียนร่องผิวบนพื้นผิวเรียบ การเขียนแสงเงาเพื่อหลอกสายตาดูเหมือนแสดงหรือถ่ายทำ การเขียนเส้นขนหรือผมแทนการใช้วัสดุจริง โดยที่การปั้นหุ่นไม่จำเป็นต้องลงรายละเอียดในเรื่องลักษณะพื้นผิว

นอกจากการเขียนสีหุ่นบนพื้นผิวใบหน้าและบนพื้นผิวอวัยวะต่าง ๆ แล้ว การเขียนสีหุ่นบนพื้นผิวเครื่องแต่งกายก็สามารถทำได้เช่นกัน เนื่องด้วยเครื่องแต่งกายมีลักษณะ

ย่อส่วน การเขียนพื้นผิวลอกให้มีความเหมือนวัสดุจริงก็มีความจำเป็นด้วยเช่นกัน เช่น การเขียนผิวเข้มหรือเส้นด้ายเพื่อลอกตาให้เหมือนจริง การเขียนลายผ้าพิมพ์ที่มีขนาดเล็กกว่า ฯลฯ

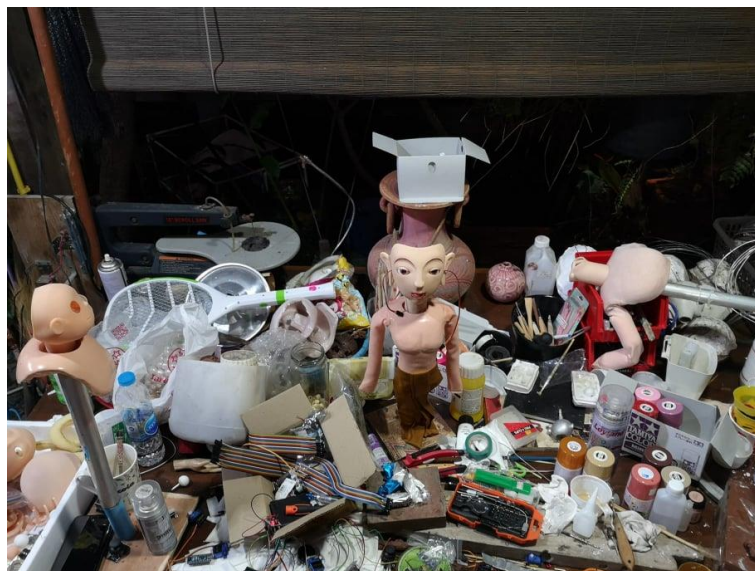


ภาพที่ 95 ภาพถ่ายหัวหุ่นรูปแบบที่ผลิตโดยขั้นตอนแบบดั้งเดิมโดยไม่ใช้เครื่องมือจากเทคโนโลยี มีการลงสีพื้นด้วยสีสเปรย์น้ำมัน แล้วเขียนลายบนใบหน้าด้วยสีอะคริลิก โดยจะมีขั้นตอนที่มากกว่าการเขียนสีบนหัวหุ่นที่ผลิตจากเครื่อง 3D print เนื่องด้วยหัวหุ่นที่ผลิตจาก 3D print ไม่จำเป็นต้องทำสีเนื้อ เพราะวัสดุที่ผลิตนั้นเราสามารถกำหนดสีได้ตั้งแต่แรก จึงลดขั้นตอนการทำสีผิวและการเก็บรายละเอียดเป็นอย่างมาก บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 20 กรกฎาคม 2564

#### 4.2.1.6 การประกอบกลไกหุ่น

การประกอบกลไกหุ่นถือเป็นศาสตร์ลับเฉพาะของแต่ละศิลปิน เนื่องด้วยมีกลยุทธ์วิธีในการประกอบหรือออกแบบกลไกที่แตกต่างกันและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว อีกทั้งกลไกนั้นเป็นสูตรลับเฉพาะของงานสร้างสรรค์หุ่นของแต่ละศิลปินที่ไม่ค่อยถูกเผยแพร่ในสาธารณะ การประกอบกลไกเพื่อให้หุ่นมีการเคลื่อนไหวในส่วนต่าง ๆ ได้มีการพัฒนามาจากการพัฒนากลไกของผู้สร้างสรรค์ผลงานก่อนหน้านี้ โดยการประกอบกลไกหุ่นของผู้วิจัยแบ่งการประกอบเป็น 2 วิธี 1. การประกอบกลไกเพื่อการชักเชิดระบบมือ 2. การประกอบกลไกเพื่อการชักเชิดระบบการออกแบบ

โปรแกรมคอมพิวเตอร์และการผลิตกลไกจากกระบวนการ 3D print โดยใช้ระบบขับเคลื่อนการเคลื่อนไหวของอวัยวะด้วยระบบเซอร์โวมอเตอร์



ภาพที่ 96 ภาพถ่ายโต๊ะทำงานของผู้วิจัยและทีมงานที่มีอุปกรณ์ทั้งในการสร้างสรรค์หุ่นรูปแบบดั้งเดิมและอุปกรณ์การสร้างสรรค์ในรูปแบบสมัยใหม่ บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 17 กรกฎาคม 2564



ภาพที่ 97 ภาพถ่ายสุเมธ ออบอุ้น ทีมงานบ้านตุ๊กกะตุ่นหุ่นกระบอกไทย กำลังประกอบกลไกหัวหุ่นด้วยระบบเซอร์โวมอเตอร์ที่สามารถบังคับการเคลื่อนไหวของใบหน้าด้วยปุ่มเพียงปุ่มเดียว นับเป็นการบังคับกลไกที่ไม่เคยใช้มาก่อนในสายงานผู้สร้างสรรค์หุ่นกระบอกในสายงานเดียวกัน บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 17 กรกฎาคม 2564



ภาพที่ 98 ภาพถ่ายกลไกการเคลื่อนไหวลูกตาในรูปแบบดั้งเดิมของหัวหุ่นบ้านตุ๊กกะตุ่น หุ่นกระบอกไทย ซึ่งนำมาผสมผสานกับหัวหุ่นที่มีการบังคับด้วยระบบเซอร์โวมอเตอร์ โดยการสร้างสรรค์กลไกการเคลื่อนไหวภายในหัวหุ่นกระบอกเรื่องพระพุทธเจ้า บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 20 กรกฎาคม 2564



ภาพที่ 99 ภาพถ่ายชิ้นส่วนหัวหุ่นที่สร้างสรรค์ด้วยขั้นตอนดั้งเดิมที่ผลิตจากวัสดุปูนปลาสเตอร์หล่อกลวง ในภาพเป็นตัวละครแพะ (ซ้าย) และหัวหุ่นพระเจ้าพิมพิสาร (ขวา) ขั้นตอนการประกอบกลไกนี้สามารถทำก่อนการลงสีเขียนหน้า หรือทำหลังจากลงสีเขียนหน้าหุ่น ขึ้นอยู่กับความชิ้นงานที่จะออกมา บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 17 กรกฎาคม 2564

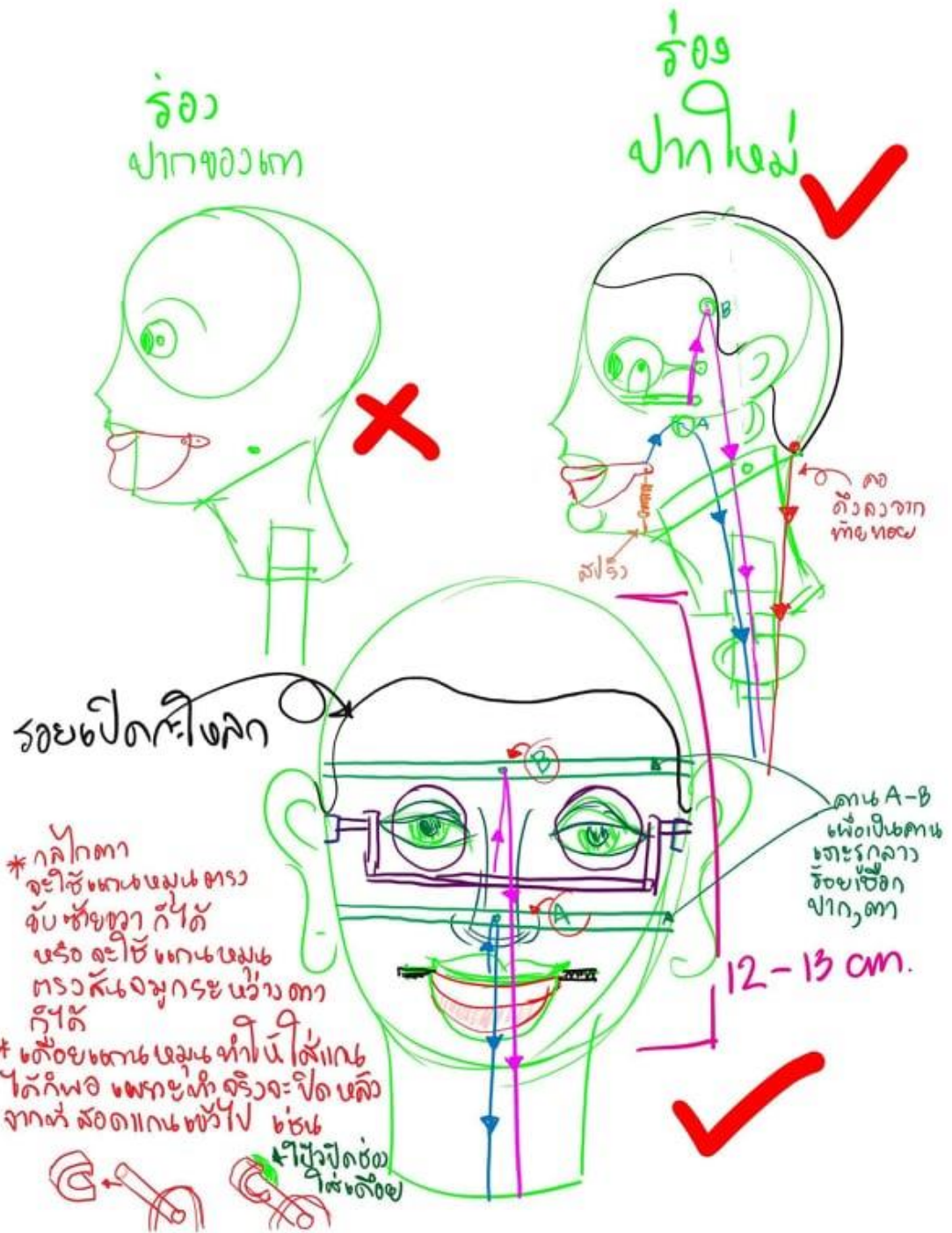


ภาพที่ 100 ภาพถ่ายกลไกแบบดั้งเดิมภายในหัวหุ่นกระบอก โดยใช้กลไกการเคลื่อนไหวลูกตาหุ่นด้วยการถ่วงน้ำหนักและมีการทำการกระพริบตาและการขยับปากด้วยการดึงเชือก บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 17 กรกฎาคม 2564



ภาพที่ 101 ภาพถ่ายกลไกภายในหัวหุ่นแพะที่ผลิตจากปูนปลาสเตอร์หล่อกลวงประกอบกับการเคลื่อนไหวลูกตาหุ่นที่ผลิตจากลูกปัดขนาดใหญ่ด้วยการถ่วงน้ำหนัก เพื่อให้ลูกตาสามารถกลอกตาไปซ้ายขวาได้ตามแรงโน้มถ่วง โดยหลังขั้นตอนการประกอบกลไกจะเข้าสู่ขั้นตอนการทำสีหัวหุ่น บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 19 กรกฎาคม 2564





ภาพที่ 104 ภาพลายเส้นการออกแบบกลไกภายในหัวหุ่นกระบอกมนุษย์ที่สามารถเคลื่อนไหวได้ทุกส่วน เช่น ตา ปาก คอ ที่ผ่านการเขียนจากโปรแกรม Photoshop ด้วยการบังคับกลไกจากจุดบังคับเพียงจุดเดียวและสามารถแยกส่วนของการเคลื่อนไหวไว้จะต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ ออกแบบโดยผู้วิจัย วันที่ 10 เมษายน 2564



#### 4.2.1.7 การตัดเย็บเครื่องแต่งกาย

การตัดเย็บเครื่องแต่งกายเป็นการตัดเย็บทั้งในลักษณะเหมือนเครื่องแต่งกายจริง และการใช้ผ้าพิมพ์เพื่อลอกสายตาในลักษณะปิดผนึกด้วยกาวยาวให้แนบไปกับพื้นผิวหุ่น แต่กระบวนการทั้งหมดจะเป็นการย่อยส่วนให้เหมาะสมกับขนาดตัวละคร มีการประดับเครื่องแต่งกายตามลักษณะที่ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบสร้างสรรค์ไว้ในตอนต้น การสร้างสรรค์ออกแบบเครื่องแต่งกายหุ่นเรื่องพระพุทธรูปเจ้านี้ มีการออกแบบใช้วัสดุที่เรียบง่ายแต่มีลักษณะร่วมสมัยทั้งยุคเก่าของงานศิลปะอินเดีย และยุคใหม่ของการสวมใส่ในปัจจุบัน โดยมีการสร้างสรรค์ผ้าจากที่สามารถหาได้โดยทั่วไป ราคาประหยัด และการตัดแปลงเสื้อผ้าเด็ก และเสื้อผ้าที่ใช้กับสัตว์เลี้ยวขนาดเล็ก เพื่อนำมาใช้เป็นเสื้อผ้าหุ่นตัวเด็กปัจจุบัน เช่น เสื้อยืด กระเป๋า หมวก ฯลฯ ซึ่งมีราคาประหยัดและสามารถหาได้โดยทั่วไป นับเป็นการประหยัดเวลาและต้นทุนการผลิต ทั้งนี้การเลือกเครื่องแต่งกายในยุคปัจจุบันต้องคำนึงถึงลิขสิทธิ์ชื่อของผลิตภัณฑ์ ซึ่งจะส่งผลต่อการเผยแพร่สื่อในสื่อสาธารณะ



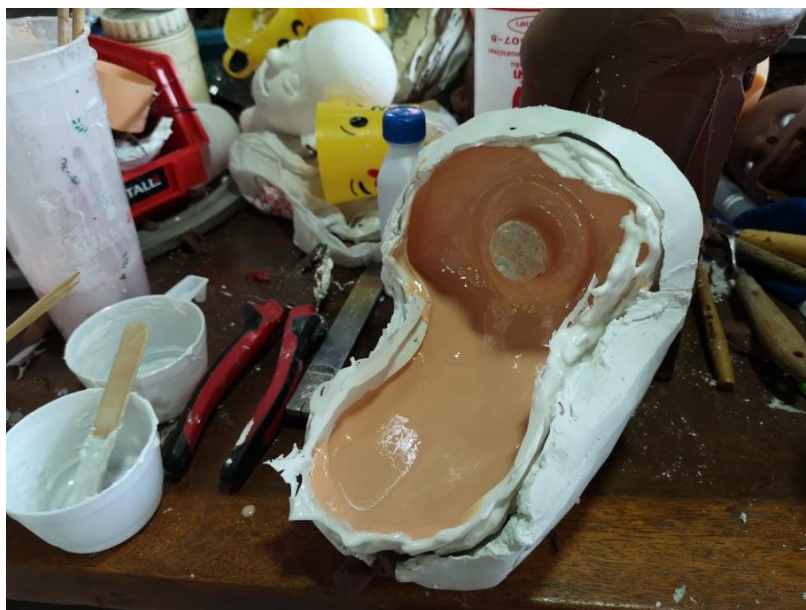
ภาพที่ 105 ภาพถ่ายเครื่องแต่งกายตัวละครหุ่นพระเจ้าพิมพ์พิสารที่สร้างสรรค์จากเศษผ้าที่หาได้โดยทั่วไป รวมทั้งเครื่องประดับต่าง ๆ สังเกตได้ว่าจะไม่มีส่วนประกอบใดเลยที่มีสีเขียวปะปนอยู่ เนื่องด้วยหุ่นจะถูกนำไปใช้ในเทคนิคการถ่ายทำแบบกรีนสกรีน Green screen (ฉากและวัสดุสีเขียว) ออกแบบและบันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 22 กันยายน 2564



ภาพที่ 106 ภาพถ่ายตัวละคร “แพะ” ที่สร้างสรรค์จากเศษผ้าและวัสดุตกแต่งที่หาได้โดยทั่วไป กลไกการขยับปากและตาเป็นการออกแบบโดยใช้แรงโน้มถ่วงของวัตถุให้สามารถเคลื่อนไหวอวัยวะภายในหัวหุ่นได้อย่างอิสระ ออกแบบและบันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 22 กันยายน 2564

#### 4.2.1.8 การประกอบตัวหุ่น

การประกอบตัวหุ่นเป็นการประกอบตัวหุ่นในลักษณะคล้ายหุ่นกระบอกดั้งเดิม โดยมีส่วนหัวที่มีการซ่อนกลไกภายในด้วยการบังคับกลไกผ่านไม้กระบอกหรือวัสดุที่มีรูปร่างลักษณะคล้ายกันเช่น ท่อพลาสติกพีวีซี ท่ออะลูมิเนียม แล้วนำมาเสียบต่อกับไหล่ ลำตัว และแขน ที่มีก้านแขนซ่อนอยู่ภายใต้ผ้าคลุมในลักษณะเครื่องแต่งกาย การประกอบตัวหุ่นนี้ต้องใช้ผู้ประกอบที่มีความชำนาญขั้นสูง เพื่อให้ส่วนประกอบต่าง ๆ สามารถนำไปใช้งานประกอบการแสดงได้อย่างสมบูรณ์และไม่ผิดพลาดขณะทำการแสดง ทั้งนี้ผู้ประกอบไม่จำเป็นต้องซักเช็ดหุ่นเป็นหรือเช็ดได้สวยงามเป็นธรรมชาติเหมือนนักแสดงในแนวทางนาฏศิลป์ไทย แต่ต้องมีความจำเป็นในการที่จะสามารถใช้เครื่องมือ กลไก ภายในตัวหุ่น และรู้กระบวนการซักเช็ดกลไกภายในตัวหุ่นได้อย่างชำนาญ



ภาพที่ 107 ภาพถ่ายส่วนลำตัวหุ่นที่ผลิตจากวัสดุเรซินสีเนื้อ บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 9 กันยายน 2564



ภาพที่ 108 ภาพถ่ายการนำหัวหุ่นมาประกอบกับลำตัวหุ่นที่ผลิตจากวัสดุเรซิน โดยแกนลำตัวหุ่นภายในยังเป็นทรงกระบอกที่ใช้ท่ออลูมิเนียมเป็นแกนลำตัว เพื่อใส่กลไกชักเชิดภายในกระบอก บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 20 กันยายน 2564



ภาพที่ 109 ภาพถ่ายตัวละครหุ่นกระบอก “พระพุทธรเจ้า-เจ้าชายสิทธัตถะ” ในรูปแบบการ์ตูน สร้างจากระบบ 3D print ใช้กลไกขีดขีดด้วยระบบเซอร์โวมอเตอร์ ออกแบบและบันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 22 กันยายน 2564



ภาพที่ 110 ภาพถ่ายตัวละครหุ่นกระบอก “พระเจ้าพิมพิสาร” สร้างสรรค์จากกระบวนการขั้นตอนดั้งเดิมจากปูนปลาสเตอร์ใช้กลไกชักเชิดด้วยมือและการถ่วงน้ำหนักในการเคลื่อนไหวลูกตา ออกแบบและบันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 22 กันยายน 2564



ภาพที่ 111 ภาพถ่ายตัวละครหุ่นกระบอก “สวัตสติ” สร้างสรรค์จากกระบวนการขั้นตอนดั้งเดิมจาก ปูนปลาสเตอร์และเรซินสีเนื้อ ใช้กระบวนการชักเชิดด้วยการถ่วงน้ำหนักของกลไกลูกตามองซ้ายและขวา บันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 22 กันยายน 2564



### ตัวประกอบ

ภาพที่ 112 ภาพถ่ายตัวละครหุ่นกระบอก “ทหารและแพะ” สร้างสรรค์จากกระบวนการขั้นตอนดั้งเดิมจากปูนปลาสเตอร์โดยใช้กระบวนการชักเชิดด้วยสายเชือกและการถ่วงน้ำหนักของลูกตุ้มตะกั่วในการเคลื่อนไหวของลูกตาและปาก ออกแบบและบันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 22 กันยายน 2564



ภาพที่ 113 ภาพถ่ายตัวละครหุ่นกระบอก “หลวงอาธรรมโม” สร้างจากระบบ 3D print ใช้กระบวนการชักเชิดด้วยเชือกดึงและระบบเซอร์โวมอเตอร์ ออกแบบและบันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 22 กันยายน 2564





ภาพที่ 114 ภาพถ่ายตัวละครหุ่นกระบอก “ต้นกล้า” สร้างจากระบบ 3D print ใช้กระบวนการชัก  
เช็ดด้วยเชือกดิ่งและระบบเซอร์โวมอเตอร์ ออกแบบและบันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 22 กันยายน  
2564



ภาพที่ 115 ภาพถ่ายตัวละครหุ่นกระบอก “ค่อม” สร้างจากระบบ 3D print ใช้กระบวนการซั๊กเซ็ด ด้วยเชือกดิ่งและระบบเซอร์โวมอเตอร์ ออกแบบและบันทึกภาพโดยผู้วิจัย วันที่ 22 กันยายน 2564

#### 4.2.1.9 การสร้างสรรค์รูปแบบการแสดง

การสร้างสรรค์รูปแบบการแสดงเป็นการออกแบบสร้างสรรค์ที่อยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในโลกออนไลน์ที่ไม่จำเป็นต้องแสดงต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบ แต่สามารถแบ่งฉากการแสดงเป็นช่วง ๆ โดยไม่ได้เรียงตามลำดับเนื้อหา แต่เป็นการจัดลำดับฉากการแสดงเพื่อให้เหมาะสมต่อการถ่ายทำสื่อ ซึ่งสามารถสลับเหตุการณ์ของแต่ละฉากเพื่อไม่ให้เกิดความยุ่งยากต่อการเปลี่ยนฉาก แสง มุมกล้อง สถานที่การถ่ายทำ โดยการแสดงสามารถหยุดการแสดงได้ในแต่ละช่วงของการแสดงและสามารถทำการแสดงซ้ำหรือแสดงแก้ไขในแต่ละช่วงขณะแสดงเพื่อการถ่ายทำได้เช่นกัน

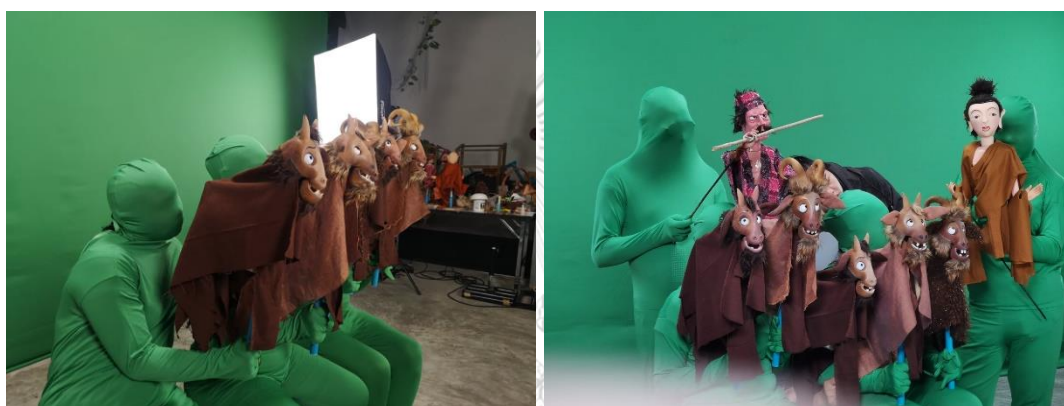
การแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธรูปเจ้ายังเป็นการซ่อนตัวผู้เชิดหลังฉากประกอบการแสดง เพื่อให้หุ่นมีความโดดเด่นไม่ถูกดึงดูดความสนใจไปทางอื่น หรือการใช้เทคนิคอื่น ๆ เพื่อไม่ให้เห็นผู้เชิด เช่น การใช้เทคนิคฉากกรีนสกรีน Green screen (ฉากหลังและวัสดุสีเขียว) หรือ บลูสกรีน Blue screen (ฉากหลังและวัสดุสีน้ำเงิน) แทนการบังตัวผู้เชิดด้วยฉากม่านโปร่งแสงหรือฉากที่มีลักษณะมู่ลี่มอมทะลุ รวมถึงยังสามารถใช้ผู้เชิดมากกว่า 1 คนสำหรับการบังคับกลไกหุ่นเพียงตัวเดียวหรือใช้กับบังคับกลไกเชิดแค่บางส่วนของหุ่น เช่น เฉพาะมือ เฉพาะลูกตาหรือปาก เพื่อให้หุ่นสามารถแสดงท่าทางและอารมณ์ได้เป็นธรรมชาติและเสมือนคนจริงมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังใช้จำนวนผู้เชิดไม่มาก เนื่องด้วยการแสดงแบ่งเป็นฉาก เป็นช่วง หรือบางเหตุการณ์ ซึ่งผู้เชิดแสดงสามารถสลับกันเชิดหรือทดแทนตัวแสดงได้ นอกจากนี้การแสดงไม่มีความจำเป็นต้องดำเนินตามจารีตเดิมที่มีเพียงทางเข้าออกด้านซ้ายและด้านขวาของฉากประกอบการแสดง แต่ตัวแสดงสามารถเข้าออกทางทิศทางที่อิสระกว่าเดิมด้วยท่าทางทำตามธรรมชาติ หรือใช้กลวิธีในการติดต่อสื่อเข้าช่วยสื่อความหมายของเนื้อหา บรรยากาศ และการเปลี่ยนฉาก

#### 4.2.1.10 การสร้างสรรค์วิธีการเชิดแสดงหุ่น

การแสดงหุ่นไทยดั้งเดิมในอดีต ส่วนใหญ่จะยึดหลักการเชิดที่แสดงท่าทางทางด้านนาฏศิลป์ เนื่องด้วยเป็นการแสดงเลียนแบบนาฏศิลป์ไทยโดยมีองค์ประกอบด้านนาฏศิลป์เป็นส่วนใหญ่ อาจจะมีบางช่วงบางตอนเท่านั้นที่ผู้เชิดและหุ่นสามารถแสดงกริยาท่าทางเป็นธรรมชาติ เช่น ตอนเจรจาของตัวละครตัวตลก ซึ่งเป็นตัวละครที่บางครั้งไม่จำเป็นต้องใช้ภาษาท่าทางทางด้านนาฏศิลป์ไทย สำหรับการสร้างสรรค์วิธีการเชิดแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธรูปเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล ผู้วิจัยเลือกวิธีการเชิดชักหุ่นให้มีลักษณะท่าทางที่เป็นธรรมชาติทั่วไปที่สามารถสื่อความหมายไปยังผู้ชมได้เข้าใจได้ง่าย โดยตัวละครหุ่นที่ทำการชักเชิดจากผู้เชิดจะแสดงท่าทางกริยาตามลักษณะบุคลิกภาพของตัวละครเป็นสำคัญ เช่น หุ่นพระพุทธรูปเจ้าหรือหุ่นพระภิกษุที่ต้องแสดงอาการสำรวมอันเป็นคุณลักษณะ

การประพุดิตตามจริยาวัตรการปฏิบัติต้นที่มีระเบียบแบบแผนเรียบร้อย ไม่สามารถแสดงออกทางท่าทางโลดโผนได้เหมือนตัวละครอื่น ๆ ทั่วไป จึงจำเป็นต้องออกแบบภาษาท่าทางเฉพาะเพื่อให้ตัวละครภิกษุสามารถสื่อความหมายกับผู้ชมให้มีความเข้าใจในภาษาท่าทางที่ง่าย

การเข้าออกของตัวละครในฉากไม่มีความจำเป็นต้องเข้าออกซ้ายและขวาตามแบบการแสดงหุ่นกระบอกไทยแบบดั้งเดิมหรือตามแบบจารีตนาฏศิลป์ไทย เนื่องด้วยสถานการณ์ของเหตุการณ์ในการแสดงหุ่นสามารถที่จะถ่ายทำเฉพาะมุม ตามบรรยากาศ หรือตามอากัปกิริยาที่ดำเนินไปตามเนื้อหา



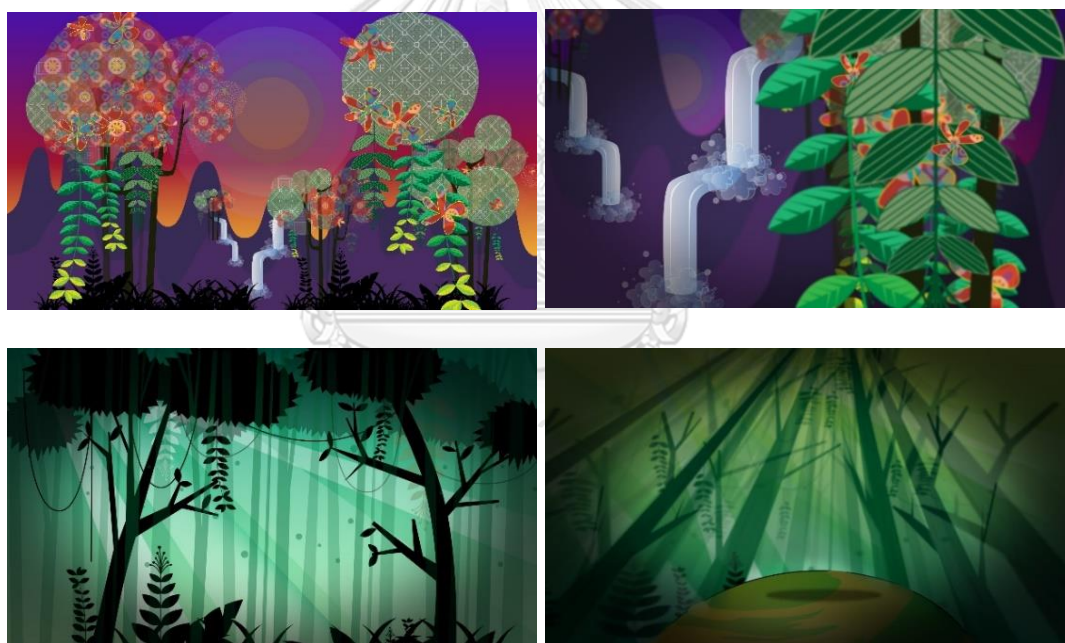
ภาพที่ 116 ภาพถ่ายการเชิดแสดงโดยผู้เชิดสวมชุดสีเขียวเดียวกับฉากหลัง การเชิดแสดงเป็นการเชิดหุ่นให้มีการเคลื่อนไหวเป็นธรรมชาติ ไม่ได้ถอดแบบการเคลื่อนไหวแบบนาฏศิลป์และยังใช้ผู้เชิดแสดงเชิดหุ่นที่ไม่มีกลไกซับซ้อน 2 ตัว ต่อผู้เชิด 1 คน ณ โรงละครตึกกระทู้สตูดิโอแอนดรีเยเตอร์ บันทึกรูปภาพโดยผู้วิจัย 19 ตุลาคม 2564



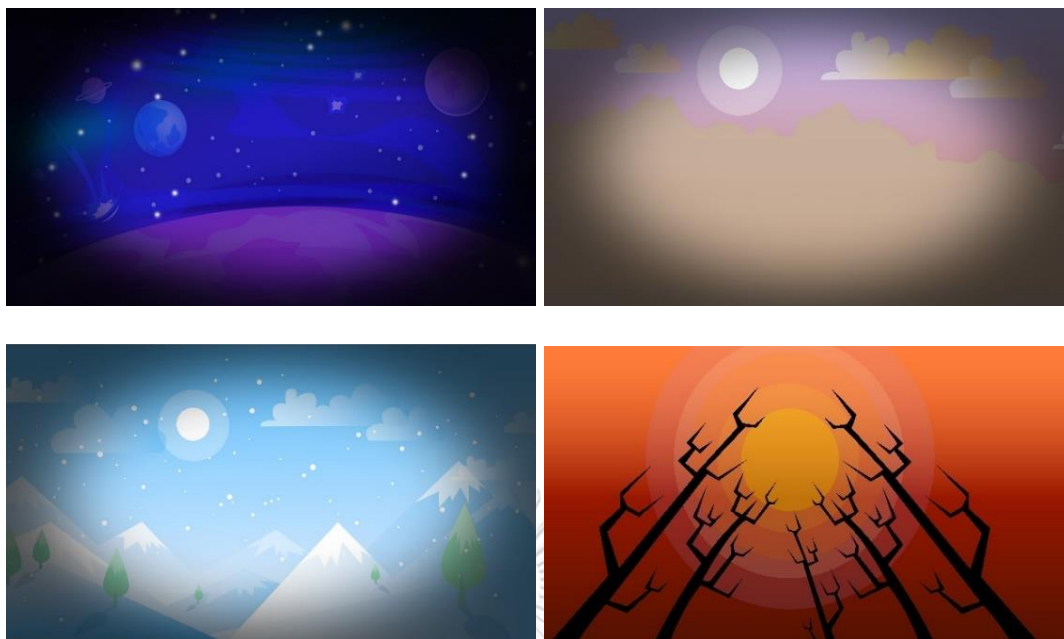
ภาพที่ 117 ภาพถ่ายการเชิดแสดงโดยผู้เชิดสวมชุดสีเขียวเดียวกับฉากหลัง โดยมีการแบ่งฉากสำหรับการถ่ายทำและถ่ายแยกตัวละครกับฉากที่จะนำมาซ้อนในภายหลัง ณ โรงละครตึกกระทู้สตูดิโอแอนดรีเยเตอร์ บันทึกรูปภาพโดยทีมงานผู้วิจัย 19 ตุลาคม 2564

#### 4.2.1.11 การสร้างสรรค์งานศิลปะฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง

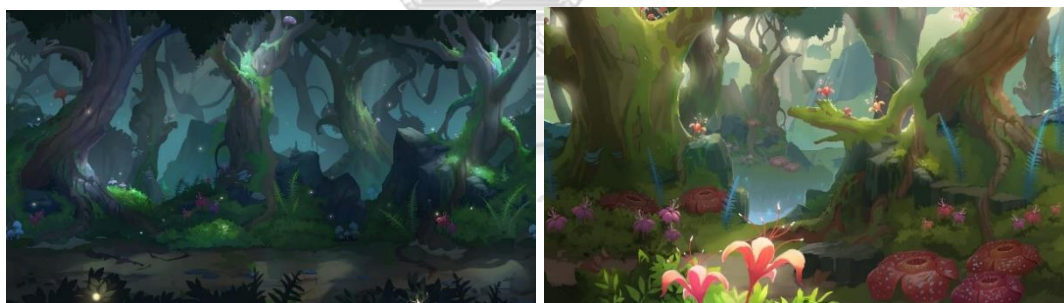
การสร้างสรรค์ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นการจำลองฉากเสมือนจริงผสมกับศิลปะการ์ตูนที่มีสีสันสวยงามมีจินตนาการน่าสนใจและดึงดูด เป็นลักษณะ 3 มิติ มีความลึกด้วยการหลอกด้วยแสงและเงา มีสัดส่วนหลอกสายตาและมุมกล้อง ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดงทั้งหมดสามารถสร้างจากวัสดุที่หลากหลาย เช่น โฟม กระดาษ ไม้ หรือแม้กระทั่งเศษกล่องกระดาษเหลือใช้ นอกจากการสร้างฉากที่เสมือนจริงจากวัสดุต่าง ๆ แล้ว ผู้วิจัยยังใช้การสร้างฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดงด้วยระบบคอมพิวเตอร์กราฟิกแล้วนำไปซ้อนเป็นพื้นหลังและพื้นหน้าในระบบการถ่ายทำแบบฉากกรีนสกรีน Green screen (ฉากหลังและวัสดุสีเขียว) หรือ บลูสกรีน Blue screen (ฉากหลังและวัสดุสีน้ำเงิน) โดยเทคนิคดังกล่าวนี้สามารถนำไปประกอบใช้กับการแสดงสดของนาฏกรรมหุ่นหรือนาฏกรรมชนิดอื่น ๆ ในลักษณะสื่อดิจิทัลที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในโลกของการสื่อสารในปัจจุบัน



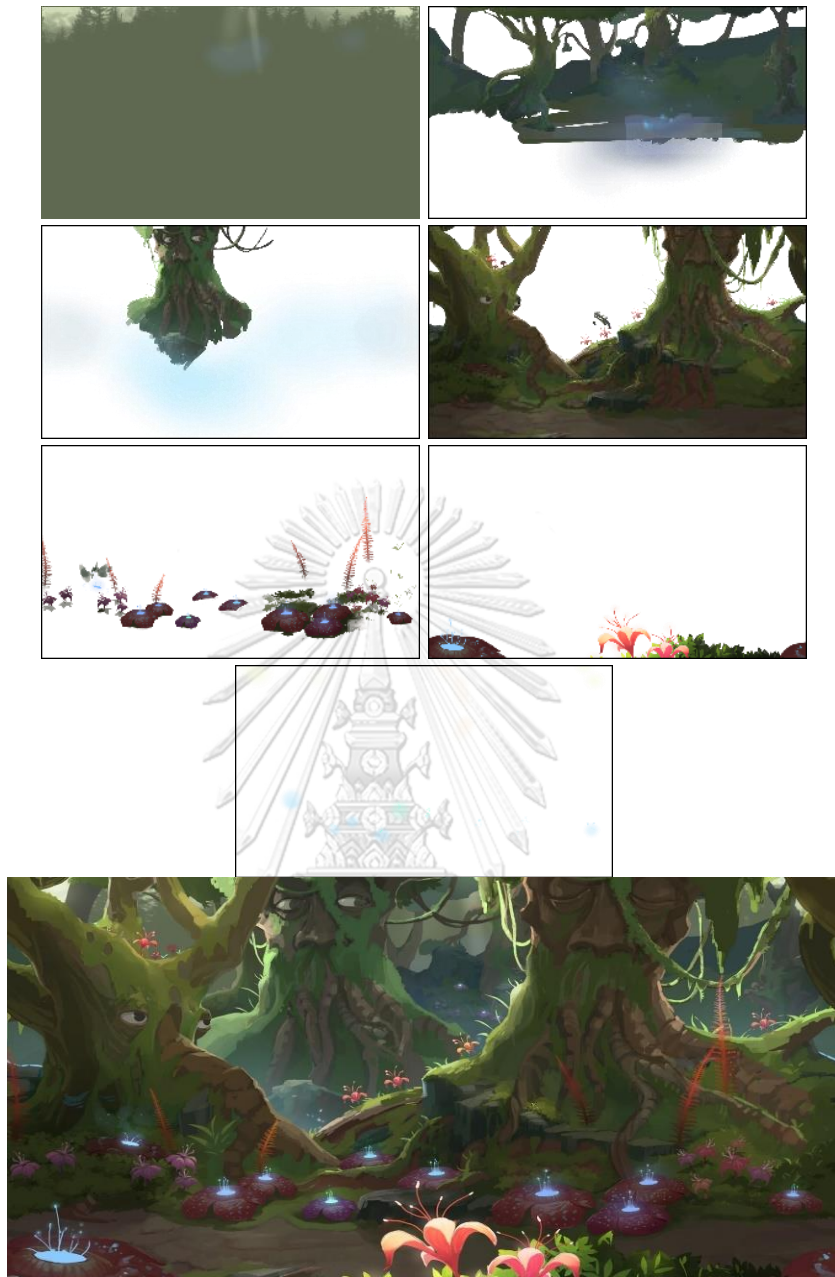
ภาพที่ 118 ภาพการออกแบบฉากประกอบการแสดงหุ่นพระพุทธรูปเจ้าในรูปแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ โปรแกรม Illustrate และ Photoshop สำหรับใช้กับเทคนิคกรีนสกรีนซ้อนภาพกับตัวหุ่นในขั้นตอนการตัดต่อ ในรูปภาพประกอบคือฉากป่าในบรรยากาศต่าง ๆ ออกแบบโดยผู้วิจัย มีนาคม 2564



ภาพที่ 119 ภาพการออกแบบฉากประกอบสื่อการแสดงผลหุ่นพระพุทธรเจ้าในรูปแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ โปรแกรม Illustrate และ Photoshop สำหรับใช้กับเทคนิคกรีนสกรีนซ้อนภาพกับตัวหุ่นในขั้นตอนการตัดต่อ ในรูปภาพประกอบคือภาพบรรยากาศในช่วงเวลาต่าง ๆ ออกแบบโดยผู้วิจัย มีนาคม 2564



ภาพที่ 120 ภาพการออกแบบฉากประกอบสื่อการแสดงผลหุ่นพระพุทธรเจ้าในรูปแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ สำหรับใช้กับเทคนิคกรีนสกรีนซ้อนภาพกับตัวหุ่นในขั้นตอนการตัดต่อ ในรูปภาพประกอบคือฉากป่าในบรรยากาศต่าง ๆ โดยซื้อลิขสิทธิ์ภาพจากต่างประเทศ แล้วนำมาตกแต่งเพิ่มเติมเพื่อให้สวยงามมากขึ้น บันทึกภาพจากหน้าจอคอมพิวเตอร์โดยผู้วิจัย มีนาคม 2564

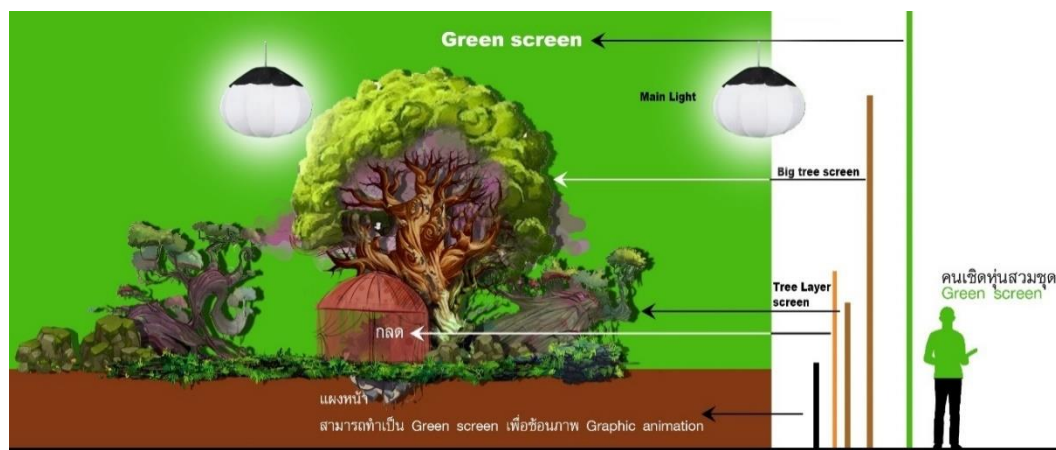


ภาพที่ 121 ภาพการออกแบบฉากประกอบสื่อการแสดงหุ่นพระพุทธเจ้าในรูปแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ โปรแกรม Photoshop ด้วยการใช้เมาท์ปากกา สำหรับใช้กับเทคนิคกรีนสกรีนซ้อนภาพกับตัวหุ่นในขั้นตอนการตัดต่อ ในรูปภาพประกอบคือฉากป่าในบรรยากาศต่าง ๆ โดยชื่อลิขสิทธิ์ภาพจากต่างประเทศ ในภาพแสดงให้เห็นถึงการซ้อนเลย์เออร์ฉากต่าง ๆ จำนวน 7 เลเยอร์เพื่อให้เกิดภาพที่สมบูรณ์ในภาพด้านล่างสุด การแยกเลย์เออร์หรือชั้นภาพของแต่ละส่วนจะมีประโยชน์ต่อการนำไปซ้อนกับการแสดงหรือตัวหุ่นที่สามารถจัดตำแหน่งให้การแสดงดูมิติสมจริงด้วยการใช้เป็นฉากด้านหน้าและด้านหลัง รวมถึงใช้เลย์เออร์บางภาพซ้อนระหว่างตัวละคร โดยสามารถทำเทคนิคให้ภาพแต่ละเลย์เออร์เคลื่อนไหวในทิศทางที่ต้องการ บันทึกภาพจากหน้าจอคอมพิวเตอร์โดยผู้วิจัย มีนาคม 2564

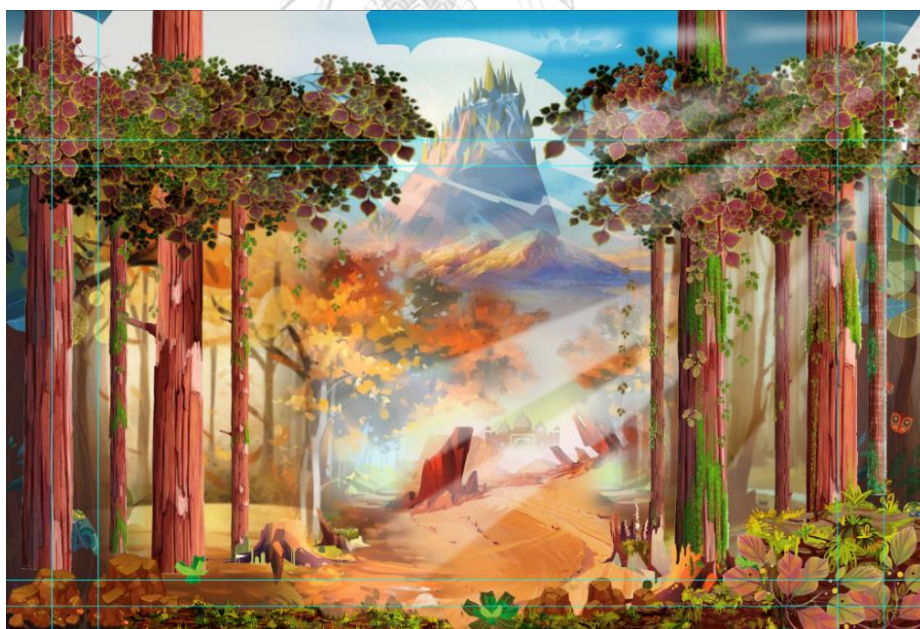


ภาพที่ 122 ภาพร่างจากระบบคอมพิวเตอร์ “ฉากป่าในบรรยากาศต่าง ๆ” สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการวาดด้วยเมาท์ปากกาในระบบโปรแกรมโฟโต้ชอป Photoshop โดยจะนำไปซ้อนกับตัวละครในขั้นตอนถัดต่อ ออกแบบโดยผู้วิจัย 1 พฤษภาคม 2564

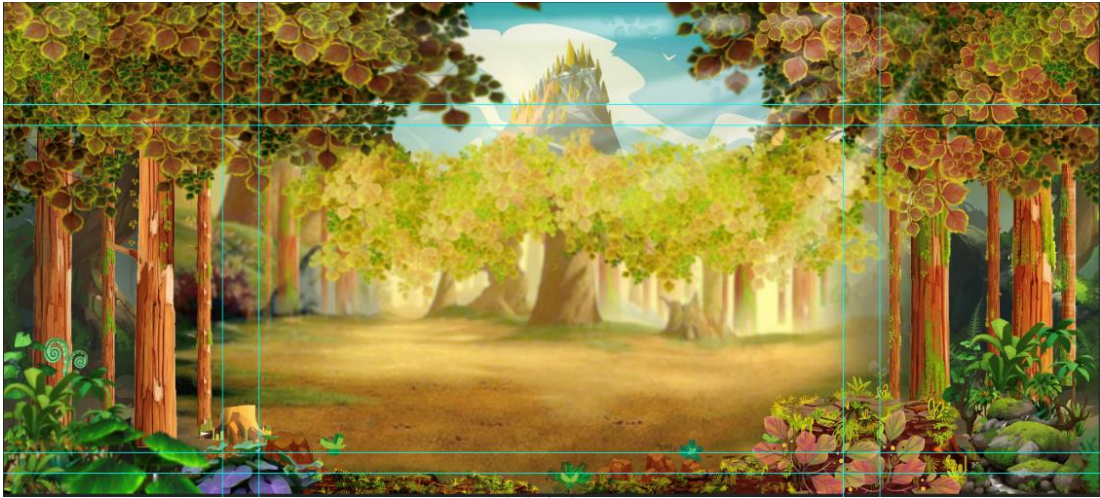




ภาพที่ 123 ภาพการออกแบบฉากประกอบการแสดงหุ่นพระพุทธรูปเจ้าสำหรับการถ่ายทำ ออกแบบโดยโปรแกรมโต้ตอบ Photoshop ด้วยการใช้นาฬิกาปากกา แล้วนำไปช้อนกับเทคนิค Green screen ขณะถ่ายทำ เพื่อกำหนดตำแหน่งขององค์ประกอบภาพอย่างคร่าว ๆ ในภาพมีการอธิบายการจัดวางด้านหน้า และด้านข้าง โดยแบ่งการจัดวางฉากหน้าและองค์ประกอบฉาก พื้นหลังใช้สีเขียว โดยนักแสดงสวมชุดสีเขียวเฉดเดียวกับพื้นหลังเพื่อใช้เทคนิค Green screen ช้อนฉากหลังที่สร้างจากระบบคอมพิวเตอร์ในขั้นตอนตัดต่อ โดยในภาพแสดงถึงการจัดวางตำแหน่งไฟส่องสว่าง ออกแบบโดยผู้วิจัย 1 พฤษภาคม 2564



ภาพที่ 124 ภาพการออกแบบฉากประกอบการแสดงหุ่นพระพุทธรูปเจ้าในกระบวนการตัดต่อ ออกแบบโดยใช้โปรแกรมโต้ตอบ Photoshop ด้วยการใช้นาฬิกาปากกา โดยภาพดังกล่าวจะนำไปช้อนเป็นฉากหลังแทนสีเขียวที่เป็นพื้นหลังและตัวนักแสดงที่ถูกนำออกไปในขั้นตอนการตัดต่อ ออกแบบโดยผู้วิจัย 1 พฤษภาคม 2564



ภาพที่ 125 ภาพการออกแบบฉากประกอบการแสดงหุ่นพระพุทธรูปเจ้าที่ออกแบบโดยระบบคอมพิวเตอร์โปรแกรมโฟโต้ชอป Photoshop ด้วยการใช้เมาท์ปากกา สำหรับใช้กับเทคนิค Green screen (ภาพบน) ฉากตอน พระรับบาป (ภาพกลาง) ฉากสวนท้ายหมู่บ้านสำหรับฉากเหตุการณ์ปัจจุบัน (ภาพล่าง) ฉากเสียงทวยลอยบาตร โดยมีการผสมผสานระหว่างภาพวาดและภาพถ่าย ออกแบบโดยผู้วิจัย 1 พฤษภาคม 2564



ภาพที่ 126 ภาพการออกแบบฉากประกอบการแสดงหุ่นพระพุทธรูปที่ออกแบบโดยโปรแกรม โฟโต้ชอป Photoshop ด้วยการใช้อนิเมชันปากกา แล้วนำไปซ้อนในกระบวนการตัดต่อ ในภาพบนแสดงให้เห็นภาพบนที่เป็นฉากป่าที่สร้างจากระบบคอมพิวเตอร์ ภาพล่างแสดงให้เห็นถึงการนำภาพการแสดงหุ่นพระพุทธรูปที่ถ่ายทำจากหุ่นจริงมาซ้อนในระบบการตัดต่อและเพิ่มเติมเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน ออกแบบโดยผลงานโดยผู้วิจัยและทำการเผยแพร่วันที่ 4 พฤศจิกายน 2564

#### 4.2.1.12 การออกแบบ Storyboard and Shooting Board

การออกแบบ Storyboard and Shooting Board ถือเป็นขั้นตอนที่เป็นหัวใจหลักสำคัญในกระบวนการผลิตสื่อที่มีลักษณะเป็นการเล่าเรื่องหรือการถ่ายทำสื่อละครเป็นอย่างมาก เนื่องด้วยเป็นการวางแผนด้านการถ่ายทำ มุมกล้อง องค์ประกอบศิลป์ และรายละเอียดในแต่ละฉากของการดำเนินเรื่อง อีกทั้งยังเป็นขั้นตอนที่ผู้สร้างสรรค์ในแต่ละฝ่ายต้องมีความเข้าใจในบทประพันธ์ทั้งหมด เพื่อให้การถ่ายทำออกมาในสื่อให้มีเนื้อหาที่ไม่ผิดไปจากบทประพันธ์ โดยการออกแบบในขั้นตอนนี้ก็ยังสามารถเสริมเติมแต่งให้บทประพันธ์มีความน่าสนใจมากกว่าตัวอักษรในบทประพันธ์อีกด้วยเป็นขั้นตอนที่แสดงความหมายที่สามารถแสดงผ่านภาพ มุมกล้อง สี แสง การเคลื่อนไหวของภาพ และเสียง ได้เช่นกัน

กระบวนการสร้างสรรค์ขั้นตอนนี้จะถูกแบ่งออกเป็น 2 ลำดับ โดยลำดับแรกจะเป็นการออกแบบ Storyboard ที่มีการเรียงลำดับเหตุการณ์ของเนื้อเรื่องเพียงไม่กี่ช่องหรือรูปภาพเพื่อให้ผู้ที่ทำงานในขั้นตอนต่อไป หรือสร้างการดำเนินเรื่องให้ผู้ชมสามารถเข้าใจในเนื้อหาโดยรวม ส่วนลำดับต่อมาคือขั้นตอนการออกแบบ Shooting board เป็นขั้นตอนการออกแบบที่ลงลึกในแต่ละฉาก โดยฉากนั้น ๆ อาจจะประกอบไปด้วยมุมภาพที่เล่าเรื่องราวหลายมุม ในขั้นตอนนี้จะมีการเรียงลำดับภาพในแต่ละช่องโดยละเอียดด้วยการเขียนภาพประกอบ พร้อมคำบรรยายใต้ภาพ หรือการเขียนกำกับในกรอบภาพนั้น ๆ เช่น การเคลื่อนที่และทิศทางของมุมกล้อง มุมกล้องแสดงอารมณ์ โทนสี ที่มาของทิศทางแสง ฉาก ตัวละคร การจัดวางตัวละคร องค์ประกอบฉาก ดนตรีหรือเสียงประกอบฉาก เสียงพากย์หรือบทเจรจา เป็นต้น ผู้ที่ทำการออกแบบขั้นตอนนี้ทั้งสองขั้นตอนนี้ ต้องมีความชำนาญด้านการถ่ายทำ ภาพ การเล่าเรื่องที่มีกลเม็ดที่ดึงดูดความสนใจด้วยการเล่าเรื่องเรียงลำดับภาพ จัดองค์ประกอบภาพ รวมถึงต้องมีความเข้าใจความเชี่ยวชาญในกระบวนการและขั้นตอนของการผลิตสื่อทุกกระบวนการได้เป็นอย่างดี อีกทั้งต้องมีความเชี่ยวชาญในด้านศิลปะที่มีความจำเป็นต้องถ่ายทำออกมาเป็นภาพวาดที่แสดงให้เห็นถึงรายละเอียดต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในสื่อขณะถ่ายทำหรืออยู่ในกระบวนการตัดต่อให้ออกมาเป็นสื่อที่สมบูรณ์พร้อมที่จะออกเผยแพร่สู่สาธารณะ

**SHOOTING BOARD : พระพุทธรเจ้า ตอน “คนเหมือนกัน”**

<p><b>1</b></p>	<p><b>2</b></p>	<p><b>3</b></p>
<p><b>เพลง พระพุทธรเจ้า</b> (เสียงร่ำกลองเพลสนุกเร้าใจ)          พระพุทธรองค์นำแสงสว่าง ชี้นำทางแห่งความดี          รู้ผิดรู้ชอบชั่วดี หลีกเลี่ยงความดีนำชั่ว          ศิล 5 หลักกรรมนำพา ควราภกนาทุกเวลา          พระพุทธรเจ้าองค์ศาสนา ชี้นำชีวาสู่ความดี          ศิล 6 หลีกธรรมความดี (ที่ดี) นำพาชีวีแห่งศาสนา          สร้อย) นะโม นะโม พุทธโธ : พุทธโธ อัมโม สังโฆ :          (เสียงโหม่งปิดท้าย)</p>	<p>เวลาสายของวันที่แจ่มใส ต้องฟ้าปลอดโปร่ง หลังบ้านศิลปะ          กลางเมืองหลวงที่โอบล้อมไปด้วยป่าไม้คงงามเขียวขจี          วันนั้นก็แปลกไปกว่าทุกวัน ศิลก็มาวิ่งเล่นตามประสาเด็ก          และมาหาเพื่อนต่างวัย ต่างฐานะ ต่างนิสัย ที่มีใจจะดี          และเป็นมิตรกับศิลปะตลอดเวลา ซึ่งถึงแม้ว่าศิลปะจะเอาใจตัวเอง          อยู่เป็นนิสัย</p>	<p>ภาพ : หลังหมู่บ้านได้ต้นไม้ใหญ่</p>
<p><b>4</b></p>	<p><b>5</b></p>	<p><b>6</b></p>
<p>ศิลปะ (ศิลปะแหวกกฎ้า โสฬ้านันมาพักกายเกลยต่างวัย)          หัวดีดี ค่อม          ค่อม เอ๊ย สวัสดิ์ศิลปะเด็กดี ตกใจหมด</p>	<p>ศิลปะ (จบคำพักทวย ศิลก็กระโดดซึ่ค่อมชวนเล่นสนุก)          ริ่ง ๆ ๆ อย่าหยุด          (ค่อมก็ตามใจเพื่อนพาวซึ่ค่อมวิ่งเล่นจนลิมไปว่าตัวเอง          ก็ไม่สมประกอบ ริ่งเล่นวไมรอบ ๆ กลดของภิกษุธรรมะ</p>	
<p><b>7</b></p>	<p><b>8</b></p>	<p><b>9</b></p>
<p>ศิลปะ (หันไปกรบนภิกษุธรรมะ) กรบหลวงอาครับ          ภิกษุ (ได้ค่อมยืมรับอย่างเอ็นดู) เล่นกันเบา ๆ นะศิลปะ          ที่ค่อมจะเหนื่อย          ศิล (ไม่สนใจ ความหลังที่ค่อมไม่หยุด          จนที่ค่อมหมดแรงล้มลง)          ค่อม โยัย พี่ไมไหวแล้วศิลปะ เหนื่อย ปวดหลังด้วย          ศิล ก๊อต จะเหนื่อยอะไร ลูกขึ้นมาเล่นกับศิลปะเดี๋ยวนั้น</p>	<p>ค่อม หยุดพักสักครู่          ศิล ห้ามหยุด ลูกขึ้นมา          ค่อม พักก่อนนะ พี่ไมไหว เหนื่อยจริง ๆ          ศิล ลูก บอกให้ลูกใจ ถัวไม่ลูก จะบอกพ่อไม่ให้จ้าง          ค่อมไปขายหญ้าที่บ้าน          ภิกษุ (มอง)          ศิล เอ๊ย ยังโอเอ้ หลังค่อม แล้วยังอ่อนแอ แบบนี้          จะไปทำไรได้จบยกพอว่าไม่ต้องจ้างนายอีก</p>	<p>ค่อม อืม... (เศร้า)          ศิล เซอะ นายไม่มีทางเลือก พิกการคือเด็ก ถ้าพ่อศิลปะ          ไม่จ้างค่อม ค่อมจะไปทำงานที่ไหนได้ละ นอกจาก          มันคนละชั้น ถ้าที่... คอยดู          ค่อม โยัย          ศิล ได้ หงุดหงิดไม่ได้ความ (บ่น) พิกการแล้วยังอ่อนแอ          เล่นกับคนแบบนายเนี่ยไม่สนุกเสียเลย          ภิกษุ ศิล ค่อมพิกการ แล้วเป็นเพื่อนศิลปะไหม เล่นกับศิลปะไหม</p>

ภาพที่ 127 ภาพร่าง Shooting board หน้าที่ 1 สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์สื่อในกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” ตอน คนเหมือนกัน ออกแบบโดยผู้วิจัย 1 มีนาคม 2564

**SHOOTING BOARD : พระพุทเจ้า ตอน "คนเหมือนกัน"**

**10**

ศีล ก็ต้องเล่นสิ ค่อมไม่มีทางเลือกอยู่แล้ว เพราะค่อม  
ต้องรับจ้างทำงานให้บ้านศีล  
ภิกษุ (สายหนวด) ถ้าไม่มีค่อม ศีลจะไปเล่นกับใคร  
คิดว่าเพื่อนล้าค้อนะ มานั่งข้าง ๆ หลวงอาณี  
ศีล (สะบัดไล่ค่อม แล้วนั่งหน้าหลวงอาอย่างแข็ง  
ค่อม (ค่อย กระเด็นนั่งข้าง ๆ)  
ศีล ไปไกล ๆ เลย

**11**

ภิกษุ หลวงอาจะเล่าเรื่องอะไรให้ฟัง  
เป็นเรื่องของพระพุทธเจ้า  
ศีล พระพุทธเจ้า เกี่ยวอะไรกับศีล และ ค่อมละ  
(ยังแข็งอยู่ หงุดหงิด)

**12**

ค่อม (ขมขื่นพึมพำ เมื่อหลวงอาจะเล่าเรื่องหงุดหงิดตั้งใจ)  
ภิกษุ (ดูบ๊วยศีลเบา ๆ) (ทำให้ศีลเริ่มที่จะอารมณ์เย็น  
และเกรง)  
(เล่าเรื่องพุทธประวัติก่อนที่จะตรัสรู้)

**13**

**ย้อนกลับใจ**  
**ก่อน 2,500 ปี**  
**จำลองฉากละคร**

**14**

ภาพเด็กชายคนหนึ่งมอมแมมผูกเอาไว้ด้วยฟ่อนฟาง  
แล้วเดินหิวห่ามมา 1 ฟ่อน เดินสวนกับมุนี  
(พระเจ้าลิตซ์ตัดจอนเป็นมุนี) แต่ด้วยความที่เด็กชายผู้นั้น  
เป็นวรรณะจันทาล จึงพยายามเดินหลบอย่างเกรงกลัว  
มุนีเห็นเด็กจึงเดินเข้าไปหา

**15**

มุนี เจ้าจะแบกมันไปไหน  
สวัสดิ์สตี คำ (กระอักกระอ่วน) เขาไปให้กระบอกกิน

**16**

มุนี (เดินเข้าไปแตะตัวกัก)  
สวัสดิ์สตี ท่านอย่ามาโดนตัวข้า ข้าเป็นคนชั้นต่ำ  
ข้าเป็นจันทาล เดี่ยวตัวท่านจะมีมลทิน  
ท่านจะเก๋อโนงได้ด้วยความสกปรกจากตัวข้า

**17**

ภาพ สวัสดิ์สตีห้อมฟ่อนฟาง และผูกเอาไว้ด้วยฟาง


**18**

มุนี (แต่จะต้องตัวสวัสดิ์สตี) ข้าจะไม่มีมลทินใด ๆ  
เมื่อข้าแตะต้องตัวเจ้า  
สวัสดิ์สตี อย่างท่าน (ลงกราบ) ข้าจะเป็นบาทที่ข้าให้ท่าน  
มีมลทิน (กราบด้วยความกลัว)

ภาพที่ 128 ภาพร่าง Shooting board หน้าที่ 2 สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์สื่อในกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ตอน คนเหมือนกัน ออกแบบโดยผู้วิจัย 1 มีนาคม 2564

**SHOOTING BOARD : พระพุทเจ้า ตอน "คนเหมือนกัน"**

**19**




มุณี ข้าชื่อลิจัดละ

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**20**




สวัดสดี พระเจ้าลิจัดละ (พอนี้เห็นได้ยิ่งกลัว  
ก็มกราบขอขมา) ท่านเป็นกษัตริย์ ข้าขอโทษ  
(กราบ)

มุณี เจ้าชื่ออะไร

สวัดสดี ข้าชื่อ สวัดสดี

มุณี ทำไมเจ้าต้องเอาฟางผูกติดเอาไว้ด้านหลัง  
มันเป็นพิธีกรรม ประเพณี หรือประดับร่างกาย  
เพราะอะไร


**21**



สวัดสดี (สวัดสดี พยายามเจียมตัวด้วยหน้) เพราะข้า  
เป็นจันซาล มันเป็นตัวเนียบ เพราะรอยเท้า  
ของพวกเราจะทำให้ดินไม่ไ้ เราต้องคอยลบ  
รอยเท้าไม่ให้พรหมณ์ หรือนักบวชแปดเปื้อน  
รอยเท้าของพวกเรา จันซาลทุกคนก็ต้องผูก  
ฟองฟางหรือขนนกยูงไว้ข้างหลังเพื่อลบรอยเท้า

มุณี ข้าไม่เข้าใจ มันเป็นการดูถูกมนุษย์  
(มองหน้าสวัดสดี) ไม่ว่าวรรณะไหน ทุกคน  
ก็เท่าเทียมกัน (แต่ตัวสวัดสดี)

**22**




สวัดสดี ข้าต้องขอโทษท่านที่มาเดินตัดหน้าท่าน  
ท่านเป็นนักบวช ข้าถวายฟองฟางให้ท่าน  
จะได้ไหม ข้าจะบูชิตำหนั๊ง

มุณี ได้สิ ขอบใจมาก เจ้าช่างมีน้ำใจเหลือเกิน

\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_

**23**



ภาพ มุณิลิจัดละนั่งบนฟองฟางใต้ต้นไม้ที่สวัดสดี  
ถวายให้ แล้วก็ตั้งสมาธิจนได้ตรัสรู้บนฟองฟางนั้น  
(ภาพอาจจะเพิ่ม  
แสดงถึงพระเจ้าลิจัดละมุ่งสู่ตรัสรู้)

**24**



ภาพ คิดมาปัจจุบัน


ภาพ หน้าของสิ่งจึงมอมมิภิกษุอย่างตั้งใจฟัง

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Dissolve**

**25**

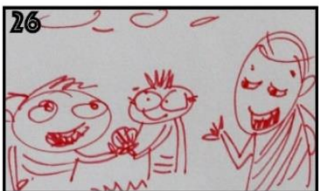


ภิกษุ จำไว้ละสิล ไม่ว่าเราจะแตกต่างกันมากขนาดไหน  
ฐานะ ร่างกาย อายุ ยาศีพ ยากดีมีเงิน ทุกคน  
เท่าเทียมกัน เราเป็นคนเหมือนกัน ยิ่งถ้าคนคนนั้น  
เรียกว่าเพื่อน เราก็ต้องหมั่นรักหาคำน้ำใจ และจิตใจ  
ซึ่งกันและกัน หากวันใดเราขาดเพื่อนดี ๆ ไป  
(หยุดพูดมองไปทางค่อม) เราจะเหลือตัวคนเดียว

\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_

**26**



สิล (มองหน้าค่อมด้วยความรู้สึกผิดที่พูดไม่ดีกับค่อม)  
ค่อม (ส่งขนมให้สิล) เมื่อเช้าที่ค่อมเดินตามหลังอา  
ไปรับบาตร  
สิล (กอดค่อม) สิลทักโทษอรับ  
ค่อม (ค่อย ๆ เขามือโอบหลังสิล แล้วคบบา)  
เราไปเล่นกันต่อไหม  
ภิกษุ หายเจ็บหลังแล้วหรือค่อม (ยิ้ม)

**27**



ค่อม (พุกักหน้า)

สิล เราเปลี่ยนมาเดินเล่นกันดีกว่าที่ค่อม  
(แล้วแบ่งขนมที่ค่อมเอามาฝาก คนละครึ่ง  
แล้วหัวเราะ)

ภิกษุ (อึ้ง)

ภาพ บรรยายกาศกรลตได้ต้นไม้ มีสิลกับค่อมวิ่งเล่น  
กันรอบๆ

**จบ**

ภาพที่ 129 ภาพร่าง Shooting board หน้าที่ 3 สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์สื่อในกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทเจ้า” ตอน คนเหมือนกัน ออกแบบโดยผู้วิจัย 1 มีนาคม 2564

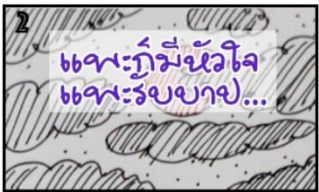
**SHOOTING BOARD : พระพุทธรเจ้า ตอน “แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป”**

**1**



**เพลง พระพุทธรเจ้า** (เสียงร่ำร้องเพลงสนุกเร็วใจ)  
 พระพุทธรองค์หน้าแสงสว่าง ชี้นำทางแห่งความดี  
 รู้ผิดรู้ชอบชั่วดี หลีกเลี่ยงความผิดน่าชัง  
 ศิล 5 หลีกกรรมน่าพา ควราภนทุกเวลา  
 พระพุทธรเจ้าองค์ศาสดา ชี้นำชีวาสู่ความดี  
 ศิล6 หลีกกรรมความดี (ดีดี) นำพาชีวีแห่งศาสดา  
 สร้อย) นะโม นะโม พุทธโธ : พุทธโธ อัมโม สังโฆ :  
 (เสียงโหม่งปิดท้าย)

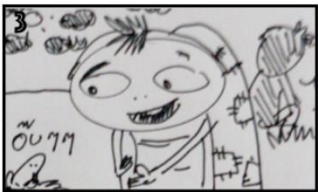
**2**



**Dissolve**

ภาพ บรรยายภาคช่วงเย็น ท้องฟ้ามีสีส้มแกมม่วง  
 เริ่มมีก้อนเมฆก่อตัวมาแต่ไกล สายน้ำไหลเอื่อย  
 สัตว์น้อย ๆ แหวกว่าย กบ เขียด ลูกปลา  
 ภูมิภาคกลงลอยอยู่แวกข้าง ๆ นิ่งท่าสมาธิ  
 คนตรี บรรเลงเพลงหลักของเรื่อง  
 เสียง SFX เขียด กบ ร้องรับกรรมมาของหน

**3**



ภิกษุ (มองดูเมฆฝนที่ก่อตัว)  
 ภาพ ค่อมค่อย ๆ ช้อนน้ำตักใส่ชะโลม  
 ศิล (ถอนหายใจ) เดี๋ย  
 ค่อม เป็นอะไร


**SHOCKED !!!**

**4**




ศิล ดวงไม่ตี สกอกท่อกงสูตรคุณไม่ได้ มันเป็นเพราะดวง ค่อม ยังไง  
 เขว้า ถ้าดวงไม่ตี ต้องสะเดาะเคราะห์  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**5**



(ศิลกินอยู่ข้างหลัง มงคลทายขาว กระโดนตะครุฑ  
 บางอย่าง)

**6**



ศิล (ชูของที่กระโดดจับได้ คือเขียดสีเขียว  
 ถูกจับทางขากัดเหยียดสุดกำลัง เขียดร้อง)  
 เจ้าตัวดี กระโดดเก่งดีนัก วันนีเจ้าต้องได้รับโทษ

**7**




ค่อม สงสารมัน (แสดงอาการสงคร เพราะค่อมอยู่  
 กับพวกมันทุกวัน) ปล่อยมัน  
 ศิล ปล่อยทำไม ต้องเอามันไปบูชายัน  
 ค่อม บูชากันเนี่ยกะ

**8**



ศิล ไม่รู้หรือ คนเรามีเคราะห์ที่ตองสะเดาะเคราะห์  
 แก่กรรมด้วยกรกริตทองบูชายันแก่พระเจ้า  
 ค่อม แก่พระเจ้านั้นะ (ยกมือไหว้วนมหัว)

**9**



ภิกษุ พระเจ้าที่โหนเขาต้องการชีวิต  
 ศิล ก็แค่เขียนตัวเล็ก ๆ

ภาพที่ 130 ภาพร่าง Shooting board หน้าที่ 1 สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์สื่อในกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” ตอน แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป ออกแบบโดยผู้วิจัย 1 มีนาคม 2564





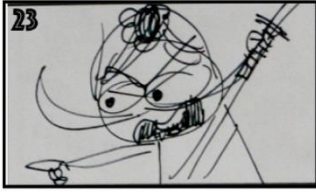






**SHOOTING BOARD : พระพุทเจ้า ตอน “แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป”**

<p>ภิกษุ ชักก่อนศีล (มอง จ้องไปที่การกระทำของศีล)          (ศีลยังไม่หยุดการกระทำ แต่ก่อนเมื่อลง          แล้วเขาเขียนที่จับมาได้แอบไว้ข้างลำตัว)          ศีล แต่มันเป็นของศีล ศีลมีสิทธิ์ทำอะไรก็ได้ (ซึ่งยัง)</p>	<p>ภิกษุ หลงว่าจะเอาอะไรให้ฟัง</p>	<p>คอม ยกมือพนมไหว้ (แล้วศอกศีลให้ยกมือไหว้ตาม          ฟังหลวงอาเล่า)</p>
<b>Dissolve</b>		
<p>ภาพ ย้อนเวลา และบรรยากาศเมื่อมตร          ละครเทศน์ในมตร          ภิกษุ Off sc เมื่อครั้งพระพุทธเจ้าก่อนที่จะตรัสรู้          เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ท่านได้แสวงหาคำตอบ          ด้วยการออกบวช วันหนึ่งในระหว่างเดินทางก็พบกับ          สหายรัก พระเจ้าพิมพิสาร</p>	<p>ภาพ ท้องฟ้าแคว้นมคธ มีฝูงแพะมากมายถูกเขียนตี          และพูดด้วยร้องขอความช่วยเหลือ          ด้วยความเจ็บปวด</p>	<p>ภาพ ทรมาณสัตว์</p>
<p>มุนี (ยืนขวางทวนดั่งกล่าว) ชักพวกเขาทำไม          ทหาร บุชายชั้น ชักกำลังเตรียมพวกมันเข้าพิธี          มุนี หยุดก่อน ทำไมต้องทรมาน          บุชายชั้นสัตว์ที่บริสุทธิ์พวกนี้          ทหาร หลีกทางไปซะ มุนี</p>	<p>มุนี ข้าไม่หลีก ท่านต้องตอบข้าก่อนว่าทำไมต้องบูชายัน          สัตว์ที่บริสุทธิ์พวกนี้ ท่านจะฆ่าสัตว์พวกนี้หรือ          นี่คือศาสนาแก่ของเจ้าหรือ          ทหาร ก็บอกแล้วใจ จะต้องฆ่ามัน บุชายชั้น          มุนี จันเจ้าต้องบูชายันคน นี่คือศาสนาของข้า          ทหาร บ้าหรือเปล่ามุนี (ไม่โท) ใครจะไปเสียสละชีวิต          ตัวเอง บ้า</p>	<p>มุนี ไซ้ ใครจะไปเสียสละชีวิตตัวเอง          ทหาร หลีกทาง ฝ่ายบวชกำลังรอบประกอบพิธีใหญ่          ตามทำเนียม ชักทำตามคำสั่ง</p>

ภาพที่ 131 ภาพร่าง Shooting board หน้าที่ 2 สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์สื่อในกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทเจ้า” ตอน แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป ออกแบบโดยผู้วิจัย 1 มีนาคม 2564


**SHOOTING BOARD : พระพุทธเจ้า ตอน “แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป”**

<p><b>19</b></p> 	<p><b>20</b></p> 	<p><b>21</b></p> 
<p>ภาพ สัตว์น้อยใหญ่ร้องท้อชีวิต</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>ภาพ มุณีสงสารสัตว์เคราะห์ร้ายเหล่านั้น</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>เสียง _____ (เสียงพระ เจ้าพิมพิสารดังมาจากข้างหลัง พระพุทธเจ้า)</p> <p>พิมพิสาร เจ้าท้าวทศกัณฐ์ใหม่ หรือต้องให้โดนกันหัวเสียก่อน นี่แผ่นดินข้า อย่าได้ขวาง</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p><b>22</b></p> 	<p><b>23</b></p> 	<p><b>24</b></p> 
<p>มุณี _____ หลายเมืองถูกสร้าง และถูกทำลาย _____ เพราะการกระทำที่ผิด ๆ</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>พิมพิสาร เจ้าไม่มีสิทธิ์มาเทศนาข้า</p> <p>มุณี _____ ถ้าหากเกิดขึ้นในศาสนา ข้าขอคัดค้าน</p> <p>พิมพิสาร ถ้าเจ้าไม่ไขนรกบวช ข้าจะฆ่าเจ้าเสียเดี๋ยวนี้</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>มุณี _____ ฉันขอไปบวชด้วยชีวิตข้า</p> <p>พิมพิสาร (เงื้อมศวกวังจะฟันมุณี แต่มุณีหันมาเสดงา พิมพิสารถึงกับเข้าทศก แล้วไปเข้ากอด) สิทธิตะ เจ้านี่เอง สหายข้า</p> <p>มุณี _____ ข้าขอตายด้วยน้ำมือท่าน เพื่อชีวิตสัตว์พวกนี้</p> <p>พิมพิสาร _____ เพื่ออะไร</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p><b>25</b></p> 	<p><b>26</b></p> 	<p><b>27</b></p> 
<p>มุณี _____ บทจากกรณคดีของข้า น้อยกว่าบทจากกรณ _____ สंहสารสัตว์เหล่านี้ มันรุนแรงเหลือเกิน ข้าขอถาม สัตว์พวกนี้ต้องตายแบบไร้เหตุผล ดายเทียมแทนชีวิตคน สัตว์พวกนั้นมันบอกอะไร ท่านถึงจะเควชีวิตพวกมัน มันมีชีวิตเหมือนกับเรา รักชีวิต _____ เช่นเดียวกับเรา ศาสนาอะไรสอนให้ฆ่าชีวิตผู้อื่น พระเจ้าที่โหดจะเอาชีวิตผู้อื่น ฆ่าแล้ว เรื่องร้าย จะหายไป หากสัตว์พวกนี้พูดได้ พวกมันคงพูดว่า</p>	<p>พวกมันต้องขอใช้ชีวิตแทนกรรมของคนใหม่ ถ้านี่คือ ศาสนา นักบวชผู้อ่อนแอคนนี้บอกกว่ามันไม่ใช่</p> <p>พิมพิสาร _____ สิทธิตะ</p> <p>มุณี _____ มนุษย์เห็นว่าชีวิตของตนสำคัญที่สุด แต่ว่าทำไมไม่ให้ชีวิตตัวเอง แล้วกลับไปเอาชีวิตคนอื่น นี่หรือเทพเจ้าที่ถูกต้องการ ข้าจะต้องสังหารสัตว์ที่วิเศษ ข้าจะไม่ยอมให้สัตว์ตัวนี้ต้องตายแทน ท่านรักเมืองพวกท่านแค่ไหน</p>	<p>พรหมณ์ _____ รักมากที่สุด</p> <p>มุณี _____ ข้าจะหมดคำถาม ถ้าหากพวกท่านบวชข้านตัวเองเพื่อเมืองของท่าน คนที่รักชีวิตตัวเอง ก็ไม่ควรพรากชีวิตผู้อื่น</p> <p>พิมพิสาร (มองหน้าสิทธิตะด้วยความละอาย และเข้าใจ) เจ้าช่วยให้ข้าไม่ทำบาปครั้งใหญ่ มิตรของข้าช่วยไม่ให้ข้าทำผิดหลักศาสนา ช่วยให้ข้าตาสว่าง (พิมพิสารประกาศต่อหน้าทุกคน)</p>

ภาพที่ 132 ภาพร่าง Shooting board หน้าที่ 3 สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์สื่อในกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ตอน แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป ออกแบบโดยผู้วิจัย 1 มีนาคม 2564

**SHOOTING BOARD : พระพุทเจ้า ตอน “แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป”**

**28**




**Dissolve**  
จากนี่ไป ห้ามพูดกันสัตว์ในแคว้นมคธ

ภาพ ชาวเมืองทุกคนกราบ แล้วเข้ามาโอบกอดแพะ  
สัตว์ของพวกเขา มีแต่พวกพรานหมาดที่ไม่พอใจ  
ที่พระเจ้าลืบทัดอะมาทศขวงผลประโยชน์  
และความเชื่อมโยงที่ประชาชนมีแก่พวกเขา

ภาพ สัตว์ต่าง ๆ ตีใจที่ถือศตยเพราะบารมีของ  
พระเจ้าลืบทัดอะ

เสียงOff sc วิกนุ นับแต่นั้นมาก็ไม่มีการบูชายันสัตว์อีกเลย

**29**




วิกนุ คีล เจ้าเข้าใจแล้วหรือยัง  
คีล (เสียงเขี่ยต๋อง) คีลยกเขี่ยคืนมา  
(เราขอโทษเจ้านะ)

ค่อม ทุกชีวิตย่อมมีความเจ็บปวด ไม่ว่าจะตัวเล็ก  
หรือตัวใหญ่ ก็เจ็บปวดเท่ากัน

วิกนุ พ่อแม่ดีเราเพราะเราทำผิด เราจึงเจ็บ  
เพื่อนต่อว่าเรา เราจึงเจ็บหัวใจ แล้วทุกตัวนี้เล่า

คีล โป๊กแกงขามันเพื่อจะเอาชีวิตไปแทน  
เคราะห์กรรมที่คีลว่าเกิดกับคีล...


**30**



คีล มันคงเจ็บมากกว่า  
วิกนุ ใช่ เจ็บมาก ชีวิตใคร ใครก็รัก

ภาพ (ลูกเขียนเป็นฝูงเรียงแม่เขียนที่ลู่ในมือคีล)


**31**



คีล ครับ ชีวิตใคร ใครก็รัก (คีลปล่อยเขียนกระโดน  
กลับไปหาลูก ๆ)

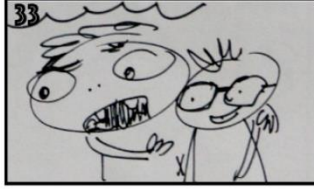
จริง ๆ แล้ว ที่คีลสอบท่องสูตรคูณไม่ได้  
ก็เพราะคีลฆ่าแต่เล่นเกม ไม่ได้อ่านหนังสือ

**32**



ภาพ ... ฟุ้งกลเขี่ยต๋องว่า THANK you

**33**




ค่อม มันไม่ใช่เคราะห์กรรมอะไร มันคือความซึ่กเย็ก  
ของคีลเอง

วิกนุ (พยักหน้า)

**ฉากละครเล่าเรื่อง**

**34**




คีล คีลขอโทษนะเจ้าเขี่ยต๋อง  
เคราะห์กรรมจะไม่มีวันเกิดกับคีลอีกต่อไป

ภาพ เสียง  
ภาพพิวร้องมาแต่ไกล ส่นเริ่มลงเม็ด

คีล ส่นมาแล้ว คีลกลับบ้านก่อนนะครั้นหลวงอา  
แล้วคีลจะมาฟังหลวงอาเล่านิทานใหม่

วิกนุ ไม่ใช่นิทาน แต่เป็นเรื่องจริงของพระลัมมา  
ลัมพุทธเจ้า ศาสตราของเรา

**35**




เสียง พิวร้อง

คีล (กราบ แล้วอ้อมยิ้ม) ส่นมาแล้วคีลกลับก่อนครับ

วิกนุ บุญรักษา คีล

ค่อม มา ๆ ซึ่กสังค่อม ค่อมไปส่ง

**36**



ภาพ คีลคว้าไม้กวาดแล้วกวาดหัวตัวเองกับค่อมวิ่งออกไป  
เพื่อกลับบ้าน

วิกนุ (อ้อมยิ้ม แล้วชักลอคปิดหน้าวิกนุ)

ภาพ ภาพZOOM OUT กระจกหลวงที่ ได้ต้นไม้  
ท่ามกลางเมฆฝนที่ก่อนตัว แต่มีแสงอาทิตย์  
ลอดก้อนเมฆสาดส่องมาที่ลอคของวิกนุ

**จบ**

ภาพที่ 133 ภาพร่าง Shooting board หน้าที่ 4 สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์สื่อในกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทเจ้า” ตอน แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป ออกแบบโดยผู้วิจัย 1 มีนาคม 2564

#### 4.2.1.13 การออกแบบดนตรีประกอบการแสดงและการพากย์เสียง

การออกแบบสร้างสรรค์ดนตรีประกอบการแสดงเป็นการประพันธ์เนื้อหา และดนตรีประกอบหลักเพียงไม่กี่เพลงแล้วปรับเปลี่ยนดนตรีประกอบให้หลายหลายอารมณ์ เพื่อสร้างความจดจำได้ง่ายสำหรับสื่อในกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น การประพันธ์ดนตรีจะเป็นการประพันธ์เนื้อหารวมที่เหมาะสมสำหรับนำไปใช้กับเนื้อหาการแสดงในทุก ๆ ตอน ดนตรีนี้จะนำไปประกอบกับเนื้อหาหลักจากการถ่ายทำและตัดต่อเสร็จ โดยเลือกอารมณ์ของดนตรีตามเหตุการณ์ การดำเนินเรื่องในสื่อตอนนั้น ๆ ซึ่งรวมไปถึงเสียงประกอบบรรยากาศต่าง ๆ

##### เพลงประกอบนำเรื่อง แนวทาง 1 “ศีล 5”

(สร้อย)	จำ ๆ ๆ จงท่องทำให้ขึ้นใจ	จำ ๆ ๆ ให้ธรรมะอยู่ในใจ
	หลักธรรมศีล 5 นั้นไง	คือคุณธรรมแห่งความดี
	รู้ผิดรู้ชอบชั่วดี	มั่นคงความดีนำพาชีวา
(ซ้ำ)	ศีล 5 รักษาชีวี	หลักธรรมความดีพระศาสดา
	ศีล 5 หลักธรรมความดี	นำพาชีวี(ชีวิต)นำพาชีวา (ลัลล้าลา นาน้านา)

##### เพลงประกอบเรื่อง แนวทาง 2 “พระพุทธเจ้า”

(เสียงร่ำกลองเพลสนุกเร้าใจ)

พระพุทธองค์นำแสงสว่าง	ชี้นำทางแห่งความดี
รู้ผิดรู้ชอบชั่วดี	หลักธรรมความดีนำชีวา
ศีล 5 หลักธรรมนำพา	อาราธนาทุกเวลา
พระพุทธเจ้าองค์ศาสดา	ชักนำชีวาสู่ความดี
ศีล 5 หลักธรรมความดี (ดีดี)	นำพาชีวีแห่งศาสดา
(สร้อย)	นะโม นะโม พุทธโธ : พุทธโธ ธัมโม สังโฆ : (เสียงโหม่งปิดท้าย)

## เพลงไตเติ้ลท้าย สำหรับลงชื่อทีมงาน

## เพลงจบ“จำให้ขึ้นใจ)

จำ ๆ ๆ จงท่องทำให้ขึ้นใจ	จำ ๆ ๆ ให้ธรรมะอยู่ในใจ
หลักธรรมศีล 5 นั้นใจ	คือคุณธรรมแห่งความดี
หนึ่ง ปานา ห้ามจากการเข่นฆ่า	สอง อะทินนา อย่าขโมย
สาม กามะ อย่าคบซ้อนถือโก้	สี่ มุสา ว่าพูดเท็จคุยโว
ห้า สุราเมระยะทำให้เกิดโมโห	พุทธโธ ธัมโม สังโฆ
จำ ๆ ๆ ให้ธรรมะอยู่ในใจ	
หลักธรรมศีล 5 นั้นใจ	ให้จงทำอย่ารอรี
ศีล5 หลักธรรมความดี (ดีดี)	หลักธรรมความดีพระศาสดา

จากการประพันธ์เพลงในครั้งแรก เมื่อนำมาประกอบกับดนตรีในภายหลัง จึงมีการปรับเนื้อร้องใหม่เพื่อให้เข้าใจง่ายเหมาะสมกับท่วงทำนองและลักษณะของดนตรีที่ได้ ออกแบบ โดยได้ทดลองสร้างสรรค์มาใน 2 เนื้อร้อง เพื่อทำการทดลองให้ผู้ชมฟังว่าเนื้อร้องไหนมีการ สร้างความจดจำและเข้าใจได้ง่าย ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ให้อาจารย์ที่ปรึกษา คณะกรรมการและ ผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาก่อนที่จะนำไปประกอบสื่อที่สร้างสรรค์ในกระบวนการตัดต่อและเผยแพร่ ประกอบด้วย 2 บทเพลงดังนี้

## แนวทางที่ 1

เป็นคนดี ทำความดี คิดและพูดในสิ่งที่ดี ไม่เกรง ไม่ทำร้าย ทั้งคนและสัตว์ล้วนรักชีวิต

ทำชั่วไม่ได้ดี ทำดีจึงได้ดี พระว่าถ้าทำดีได้บสวรงค์

หลักคำสอน แต่เดิมมี ให้นำพาชีวิตสดใส เราทั้งผอง ครองเอาไว้ ศีล5ข้อจำให้ขึ้นใจ

5 ข้อลองดูที ไม่ยากลองทำซี หลักทำดีที่พุทธองค์สอนสั่ง (สร้อย)

นะโม นะโม พุทธโธ : พุทธโธ ธัมโม สังโฆ : (เสียงโหม่งปิดท้าย)

## แนวทางที่ 2

มาเร็วเข้า ฟังคำสอน พุทธองค์ทรงบอกเอาไว้ ก้าวเข้ามาให้เร็วไวเตรียมความพร้อมทั้งกายและใจ

ตั้งมั่นทำความดี สาระเขามากมี จะนำพาชีวิตให้เราสดใส

หลักคำสอน แต่เดิมมีให้นำพาชีวิตสดใส เราทั้งผอง ครองเอาไว้ ศีล5ข้อจำให้ขึ้นใจ

5 ข้อลองดูที่ ไม่ยากลองทำสี่ หลักทำดีที่พุทธองค์สอนสั่ง (สร้อย)

นะโม นะโม พุทธโธ : พุทธโธ ธัมโม สังโฆ : (เสียงโหม่งปิดท้าย)

บทเพลงประกอบการแสดงที่ประพันธ์สำเร็จสมบูรณ์ ผู้ดำเนินงานวิจัย และที่ปรึกษาได้สังเกตเห็นว่า แนวทางทั้ง 2 เพลงที่ได้ทำการประพันธ์นั้นมีความไพเราะติดหูและความหมายที่ต่างกันเล็กน้อย จึงได้มีการแนะนำให้ให้ผู้ดำเนินงานวิจัยนำเพลงทั้งสองมาประกอบสื่อการแสดง แล้วทำการทดลองกับกลุ่มเป้าหมายว่ามีความชอบบทเพลงแนวทางไหนมากที่สุด

การพากย์เสียงและการบรรยายจะเป็นการบันทึกไว้ล่วงหน้า โดยผู้พากย์เสียงจะบันทึกเสียงตัวละครตามเหตุการณ์และอารมณ์ของตัวละคร แล้วนำมาตัดต่อคร่าว ๆ ตามเนื้อหาที่ผู้ประพันธ์ได้ออกแบบไว้ในเวลาที่กำหนด โดยหลังจากตัดต่อเสียงพากย์ประกอบการแสดงเสร็จ จะนำเสียงพากย์นั้นไปใช้ประกอบการแสดงขณะถ่ายทำในระบบดิจิทัล ซึ่งอาจจะแบ่งเป็นช่วง ๆ ตามฉาก หรือมีการสลับฉากในการถ่ายทำ เพื่อให้เหมาะสมกับการใช้ฉาก ตัวหุ่น สถานที่ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำหรือบันทึกในระบบดิจิทัล โดยหลังจากเสร็จจากการถ่ายทำทั้งหมดจะนำเสียงดังกล่าวไปบันทึกในกระบวนการบันทึกเสียงอีกครั้ง โดยขั้นตอนนั้นจะมีการใส่รายละเอียดของเสียงประกอบทั้งหมด ทั้งเสียงบรรยาย เสียงพากย์เจรจา เสียงดนตรี เสียงบรรยากาศ โดยการบันทึกเสียงทั้งหมดไม่จำเป็นต้องบันทึกในระบบรอบทิศทางเช่นเดียวกับการแสดงสดที่ต้องการมิติของเสียงที่สร้างบรรยากาศเสมือนจริง แต่เป็นการบันทึกในระบบดิจิทัลที่มีความเหมาะสมด้วยการปรับระดับเสียงในแต่ละประเภทให้เหมาะสมกับช่องเสียงหรือช่องทางที่จะทำการเผยแพร่ รวมถึงผู้ที่ทำการบันทึกเสียงต้องมีความเชี่ยวชาญในการบันทึกเสียงระบบดิจิทัลที่พัฒนาให้มีความง่ายต่อการนำไปใช้ในปัจจุบัน

## 4.2.2 Production ขั้นตอนการผลิต

### 4.2.2.1 การเตรียมบุคลากรส่วนต่าง ๆ

ก่อนการถ่ายทำต้องมีการแบ่งหน้าที่งานในพื้นที่ถ่ายทำตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ เนื่องด้วยต้องควบคุมเวลาของตารางงานทั้งหมดให้อยู่ในเวลาที่สถานที่ ซึ่งส่งผลกระทบต่อปริมาณรวม กระบวนการถ่ายทำงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ใช้เวลา 1 วัน ตั้งแต่ช่วง 9.00-24.00 น. จำนวนการถ่ายทำ 2 ตอน โดยมีภาระหน้าที่ของแต่ละแผนกงานดังนี้ ผู้กำกับ ผู้กำกับศิลป์ ฝ่ายกล้อง ฝ่ายแสง ฝ่ายศิลป์ (ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก) ฝ่ายหุ่น นักแสดง ฝ่ายสถานที่ ฝ่ายบริการ (อาหาร) โดยงานส่วนต่าง ๆ บางส่วนต้องดำเนินงานก่อนวันที่จะผลิตจริง เช่น ฝ่ายสถานที่ ฝ่ายฉาก ฝ่ายหุ่น ฝ่ายนักแสดง เป็นต้น

### 4.2.2.2 การเตรียมสถานที่ถ่ายทำ

การเตรียมสถานที่ถ่ายทำ ผู้วิจัยใช้โรงละครตึกกะตุนสตูดิโอแอนด์เธียเตอร์ ซอยวิภาวดีรังสิต 60 ของผู้วิจัยเป็นสถานที่สำหรับการผลิตสื่อการแสดงชุดนี้ เพื่อความสะดวกต่อการปฏิบัติงานในส่วนต่าง ๆ ที่ไม่ต้องเคลื่อนย้ายและช่วยประหยัดงบประมาณในการผลิตสื่อ อีกทั้งเป็นสถานที่ที่มีอุปกรณ์อำนวยความสะดวกสำหรับการแสดงหุ่นและการถ่ายทำโดยเฉพาะ รวมถึงเป็นสถานที่เตรียมงานตั้งแต่ขั้นตอนแรกของผู้วิจัย



ภาพที่ 134 ภาพถ่ายภายในโรงละครตึกกะตุนสตูดิโอแอนด์เธียเตอร์ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด 19 ก่อนที่จะมีการปรับสถานที่เพื่อถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 16 ตุลาคม 2564

#### 4.2.2.3 การเตรียมฉากประกอบการแสดง เทคนิคพิเศษ และทีมงาน

การเตรียมฉากประกอบการแสดง เทคนิคพิเศษ และทีมงานเทคนิคพิเศษ ถือเป็นขั้นตอนหนึ่งที่สำคัญมากในการผลิตสื่อชุดนี้ เช่น เทคนิคกรีนสกรีน เทคนิคบลูสกรีน ซึ่งต้องมีการจัดเตรียมสถานที่เพื่อการจัดแสดงเฉพาะล่วงหน้า อีกทั้งยังรวมถึงเครื่องแต่งกายของนักแสดงที่ต้องให้มีโทนสีและเฉดสีเดียวกับพื้นฉากไม่ว่าจะสีเขียวหรือสีน้ำเงิน ปัจจุบันการใช้เทคนิคกรีนสกรีนมีความสะดวก และง่ายต่อการผลิตสื่อในส่วนของการกราฟิกคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก เพราะเครื่องมือช่วยให้เทคนิคดังกล่าวมีความละเอียดสมจริงสวยงามเป็นอย่างมาก การผลิตสื่อการแสดงในระบบดิจิทัลจึงนิยมใช้เทคนิคดังกล่าวเพื่อช่วยลดขั้นตอนการสร้างฉากประกอบการแสดงจริงที่มีขนาดใหญ่ และสิ้นเปลืองงบประมาณ โดยการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกเทคนิคกรีนสกรีน Green screen มาเป็นเทคนิคหลักในการผลิตสื่อ

การใช้เทคนิคกรีนสกรีน Green screen สำหรับการผลิตสื่อ มีข้อควรระวังหลายสิ่งดังที่กล่าวไว้ในขั้นตอนการออกแบบตัวละครและอุปกรณ์ประกอบฉาก เช่น ห้ามใช้สีเขียวอยู่ในตัวหุ่นหรืออุปกรณ์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ไม่ควรมีสิ่งสะท้อนแสงเงา เช่น กระจก เลื่อม หรือแม้กระทั่งแวตตาของตัวหุ่น เนื่องจากวัตถุเหล่านั้นอาจจะสามารถสะท้อนสีเขียวมาอยู่ในเนื้อหาของวัตถุนั้น ๆ ได้ ทั้งนี้การที่มีข้อห้ามหรือข้อควรระวังของการมีสีเขียวในวัสดุดังกล่าว เพื่อป้องกันสีเขียวจะถูกระบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในกระบวนการตัดต่อหรือใส่เทคนิคพิเศษเข้าไปในเนื้อหาของงานที่แทนสีเขียวที่ถูกนำออกจากหน้าจอ ทำให้วัตถุหรืออุปกรณ์ที่มีสีเขียวทะลุหรือโปร่งแสง ซึ่งจะเป็นอุปสรรคต่อกระบวนการตัดต่อที่ต้องใส่ภาพกราฟิกหรือภาพอื่น ๆ ซ้อนลงไปเพื่อเป็นฉากหลังหรือฉากหน้าของงานสื่อ การกระบวนการนี้จะมีข้อต้องห้ามและข้อพึงระวังในกระบวนการที่เหมือนกัน เช่น เทคนิคบลูสกรีน ก็ต้องห้ามมีสีฟ้า น้ำเงิน หรือสีที่มีเฉดใกล้เคียงอยู่ในเนื้อหาของงาน เป็นต้น นอกจากนี้เทคนิคกรีนสกรีนและเทคนิคบลูสกรีนที่เป็นที่นิยมของกระบวนการถ่ายทำที่ต้องการใส่เทคนิคพิเศษต่าง ๆ แล้ว ในวงการก็สามารถใช้เทคนิคสีอื่น ๆ แทนได้ด้วยเช่นกัน แต่ก็ต้องไม่มีสีนั้น ๆ อยู่บนวัตถุหรือวัสดุดังกล่าว นับเป็นเทคนิคที่ผู้สร้างสรรค์ต้องมีความเข้าใจในกระบวนการผลิตเป็นอย่างดี

นอกจากกระบวนการใช้ฉากหลังในระบบกรีนสกรีน Green screen สำหรับการผลิตสื่อ การเตรียมอุปกรณ์พิเศษสำหรับการถ่ายทำที่มีความจำเพาะที่เป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์และทีมงานต้องมีการเตรียมการล่วงหน้าและป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นระหว่างถ่ายทำเป็นอย่างดี เช่น อุปกรณ์หรือกลไกเสริมให้ตัวหุ่นมีความสมบูรณ์และสมจริง อุปกรณ์แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าหากเกิดความเสียหายต่อหุ่นหรือกลไกหุ่นขณะทำการเชิดแสดง เป็นต้น โดยการเตรียมการในขั้นตอนนี้ต้องมีการวางแผนการดำเนินงานอย่างแม่นยำเพื่อไม่ให้กระทบต่อการทำงานขั้นตอนอื่น ๆ





ภาพที่ 135 ภาพถ่ายภายในสตูดิโอขณะทำการถ่ายทำสื่อดิจิทัล แสดงให้เห็นกระบวนการถ่ายทำสื่อ การแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” โดยใช้ฉากเทคนิคกรีนสกรีนในขณะที่ผู้เชิดแสดงก็มีการสวมใส่ชุดสีเขียวเดียวกับฉากหลัง โดยหลังจากการถ่ายทำเสร็จจะนำเข้าสู่กระบวนการการตัดต่อ และนำสีเขียวที่อยู่ในภาพทั้งหมดออกและแทนที่ด้วยภาพกราฟิกคอมพิวเตอร์และแอนิเมชันที่สร้างจากระบบคอมพิวเตอร์ บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 19 ตุลาคม 2564 ณ โรงละครตุ๊กกะตุ่นสตูดิโอแอนด์เธียเตอร์

#### 4.2.2.4 การเตรียมอุปกรณ์กล้องและทีมงาน

การจัดเตรียมอุปกรณ์กล้องและทีมงานถือเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตสื่อ เนื่องด้วยเป็นตัวถ่ายทอดเนื้อหา ภาพ เสียง ลงไปในวัตถุที่เป็นสื่อ โดยอุปกรณ์กล้องส่วนใหญ่ที่ใช้กัน ในปัจจุบันจะอยู่ในรูปแบบดิจิทัลและมีความละเอียดค่อนข้างสูงหากเปรียบเทียบกับกล้องดิจิทัลในอดีตเมื่อไม่กี่ปีที่ผ่านมา เนื่องด้วยเทคโนโลยีการผลิตมีการพัฒนาไปเป็นอย่างมากและราคาสามารถจับต้องได้ รวมถึงกล้องดิจิทัลสามารถไปอยู่ในเครื่องมือสื่อสารโดยทั่วไป ฉะนั้นการเลือกใช้อุปกรณ์ในการผลิตสื่อดิจิทัลก็ขึ้นอยู่กับผู้ที่ต้องการผลิตหรือสร้างสรรค์จะให้คุณภาพอยู่ในระดับไหน ใช้กับช่องทางการเผยแพร่ช่องทางไหน ในการสร้างสรรค์งานการแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธรเจ้า ผู้วิจัยได้วางระบบผลงานสื่ออยู่ในระบบขั้นสูงโดยใช้กล้อง DSLR ชื่อผลิตภัณฑ์ canon พร้อมเลนส์ขนาดต่าง ๆ ที่เหมาะสมสำหรับมุมมองแต่ละแบบที่สามารถนำไปใช้ถ่ายทำในสื่อต่าง ๆ ที่ต้องการความละเอียดและคมชัดสูงและยังจะส่งผลต่อโทนสีที่มีความสำคัญต่ออารมณ์ของภาพที่จะปรากฏในสื่อได้เช่นกัน โดยโทนสีและอารมณ์ของภาพจะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของกล้องของแต่ละยี่ห้อ เช่น กล้องดิจิทัล Canon จะมีภาพที่สีเสมือนจริง เหมาะแก่การถ่ายภาพเคลื่อนไหว ภาพไม่สะดุด ดูมีมิติชัดตื้นชัดลึกและสามารถใช้กับเลนส์กล้องยี่ห้อต่าง ๆ ได้หลากหลาย โดยขึ้นอยู่กับงบประมาณของผู้ใช้ หรือกล้องดิจิทัลยี่ห้อ Nikon และ Sony ซึ่งมีเฉดสีสดใสคมชัด เป็นต้น นอกจากตัวอุปกรณ์การถ่ายทำแล้ว ตัวทีมงานก็ต้องมีความสอดคล้องไปกับตัวอุปกรณ์การถ่ายทำ เพราะทีมงานหรือช่างภาพต้องรู้ข้อกำหนดของกล้องหรืออุปกรณ์ยี่ห้ออื่น ๆ ไปพร้อมกัน อีกทั้งทีมงานถ่ายทำจะเป็นทีมงานเดียวกับ

ผู้วิจัยซึ่งมีแนวความคิด มุมมองของงานศิลปะไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งง่ายต่อการสร้างความเข้าใจในระหว่างการทำงาน



ภาพที่ 136 ภาพถ่ายทีมบันทึกภาพที่ใช้ระบบกล้องดิจิทัล DSLR ที่มีคุณภาพและเก็บรายละเอียดความคมชัดสูง บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 19 ตุลาคม 2564 ณ โรงละครตึกกระทู้ศูนย์สตูดิโอแอนดริวเตอร์



ภาพที่ 137 ภาพถ่ายการถ่ายทำด้วยกล้อง DSLR ฉากเจ้าชายสีหัตถ์พบกับสัตว์สตีที่มีวรรณะต่ำกว่า บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 19 ตุลาคม 2564 ณ โรงละครตึกกระทู้ศูนย์สตูดิโอแอนดริวเตอร์

#### 4.2.2.5 การเตรียมอุปกรณ์ไฟส่องสว่าง

การจัดเตรียมอุปกรณ์แสงไฟสำหรับถ่ายทำการแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธรเจ้า จะไม่ใช่อุปกรณ์ไฟสำหรับการแสดงบนเวที แต่จะเป็นแสงไฟเฉพาะการถ่ายทำสำหรับสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะ เนื่องด้วยแสงไฟหรืออุปกรณ์ไฟสำหรับการแสดงบนเวทีหรือการแสดงสดที่พบเห็นกันทั่วไปจะส่งผลกระทบต่อแสงสีที่จะเกิดในสื่อผ่านกระบวนการถ่ายทำด้วยกล้องดิจิทัล ซึ่งสีของแสงจะแสดงผลออกมาไม่เหมือนกับตาเห็น หรือขึ้นอยู่กับผลกระทบของยี่ห้อของอุปกรณ์การถ่ายทำ ถึงแม้ว่ากระบวนการตัดต่อด้วยระบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะสามารถช่วยปรับแต่งแสงสีที่จะเกิดในสื่อได้ การจัดแสงสำหรับการถ่ายทำจริงให้ตรงกับอุปกรณ์การถ่ายทำจะเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดที่ผู้สร้างสรรค์จะสามารถเห็นความสวยงามของแสงสีที่ใกล้เคียงกับของจริงได้ดีที่สุด และเกิดปัญหาในกระบวนการตัดต่ออย่างน้อยที่สุด การเลือกใช้แสงจากอุปกรณ์ไฟผู้วิจัยจึงเลือกอุปกรณ์แสงไฟที่ใช้สำหรับการถ่ายทำสื่อดิจิทัลที่ใช้คนแสดงโดยเฉพาะและไม่มีการใช้ไฟแสงสีพิเศษ โดยแสงสีพิเศษต่าง ๆ ผู้วิจัยจะใช้เทคนิคแสงจากโปรแกรมการตัดต่อด้วยระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสนับสนุนความสวยงามให้มีความสนใจเพิ่มมากขึ้น

การจัดแสดงเพื่อถ่ายทำในระบบดิจิทัลที่มีการใช้ร่วมกับเทคนิคกรีนสกรีน Green screen (วัตถุและพื้นหลังสีเขียว) ต้องมีการจัดแสงให้มีความชัดเจนในทุกมุมและให้ใกล้เคียงกับธรรมชาติ แต่ผู้จัดแสงต้องระวังไม่ให้แสงดังกล่าวเกิดผลกระทบกับวัตถุที่รวมอยู่ในฉาก เช่น แสงสีเขียวจากฉากหรือเครื่องแต่งกายสีเขียวของผู้แสดงตกกระทบกับวัตถุสีขาวในตัวหุ่นหรือสะท้อนเงาในแววตาหุ่น เป็นต้น นอกจากนี้การจัดแสงส่องสว่างสำหรับการถ่ายทำในสื่อดิจิทัลในระบบการจัดแสดงเทคนิคกรีนสกรีน Green screen (วัตถุและพื้นหลังสีเขียว) ต้องมีการออกแบบจัดแสงให้เกิดเงากับวัตถุสีเขียวให้น้อยที่สุด เช่น เงาใต้อวัยวะของผู้เชิด รอยยับของเครื่องแต่งกายหรือฉากหลัง การซ้อนเงาระหว่างผู้เชิดด้วยกัน การซ้อนเงาระหว่างตัวหุ่นกับผู้เชิด เงาตกกระทบเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อกระบวนการนำสีเขียวออกจากวัตถุในขั้นตอนการตัดต่อ หรือเกิดปัญหาเงาที่ไม่สามารถนำออกจากวัตถุได้หมดและเป็นส่วนเกินในฉากประกอบการแสดงที่จะนำไปซ้อนกับการแสดง ซึ่งปัญหาเหล่านี้จะแก้ไขได้ยากในกระบวนการตัดต่อหรือซ้อนเทคนิคพิเศษในกรณีฉากที่มีโทนสีแตกต่างจากแสงเงาหรือเกิดรอยขอบสีเขียวตกค้างอยู่ในวัตถุที่ทำการประกอบการแสดง ซึ่งทำให้เกิดความไม่สมจริงและไม่กลมกลืนกันระหว่างตัววัตถุและฉากประกอบการแสดง เช่น หุ่นและอุปกรณ์ประกอบไม่มีความกลมกลืนไปกับฉากจากคอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีโทนสีที่แตกต่างจากโทนสีเขียว เป็นต้น



ภาพที่ 138 ภาพถ่ายภายในสตูดิโอที่แสดงให้เห็นกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” โดยมีเทคนิคการจัดแสงไฟเลียนแบบแสงธรรมชาติ โดยมีการฉากแสงไปยังด้านหลัง ฉากให้ไม่เกิดเงา เพื่อถ่ายต่อการนำสีเขียวออกในกระบวนการตัดต่อ ทั้งนี้การจัดแสงในระบบการถ่ายทำบนพื้นกรีนสกรีน Green screen (วัตถุและพื้นหลังสีเขียว) ต้องมีความระมัดระวังเป็นพิเศษในการลบเงาของตัวผู้แสดงและแสงสะท้อนต่าง ๆ ที่มีผลต่อพื้นผิวสีและวัตถุที่สะท้อนเงา บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 19 ตุลาคม 2564 ณ โรงละครตึกกษัตริย์สตูดิโอแอนดริเยเตอร์

#### 4.2.2.6 การเตรียมเสียงประกอบการแสดง

การเตรียมเสียงสำหรับการถ่ายทำเป็นการเตรียมเสียงขั้นพื้นฐานเพื่อประกอบการถ่ายทำเท่านั้น โดยไม่จำเป็นต้องให้เสียงมีมิติเทียบเท่ากับการแสดงจริงบนเวที เนื่องด้วยเสียงที่ฟังดูสมจริงมีมิติจะถูกบันทึกและผสมรวมกับภาพในขั้นตอนการบันทึกเสียงในกระบวนการ Post-Production การเตรียมเสียงประกอบการแสดงเป็นการเตรียมเสียงไกด์เพื่อสำหรับผู้แสดงแสดงตามคำพูดท่าทางและจังหวะเวลาเท่านั้น โดยมีการแยกเสียงของแต่ละฉากให้เหมาะสมกับการถ่ายทำในแต่ละฉากด้วยเช่นกัน ทั้งนี้เสียงดนตรีและเสียงบรรยากาศจะนำไปบันทึกประกอบในขั้นตอนการตัดต่ออีกครั้ง

#### 4.2.2.7 การถ่ายทำ

กระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัลใช้เวลาในกระบวนการการถ่ายทำ 1 วัน เวลาระหว่าง 9.00-24.00 น. จำนวนสื่อที่ทำการผลิต 2 ตอน ณ โรงละครบ้านตุ๊กกะตุ่นหุ่นกระบอกไทยสตูดิโอ ซอยวิภาวดี 60 เริ่มงานเวลา 9.00 น. โดยก่อนหน้านี้มีการเตรียมสถานที่และความพร้อมด้านต่าง ๆ ไว้ล่วงหน้า โดยวันถ่ายทำสื่อแต่ละฝ่ายจะมีการเตรียมความพร้อมในหน้าที่ของตัวเองก่อนการถ่ายทำจริงและมีการตรวจเชื้อโควิด 19 ก่อนเข้าร่วมงาน การดำเนินการถ่ายทำสื่อดิจิทัลเรื่องพระพุทธเจ้าในครั้งนี้มีการใช้ผู้ร่วมงานขณะถ่ายทำรวมทุกฝ่ายจำนวน 9 คน ซึ่งเป็นการใช้บุคลากรที่มีจำนวนน้อยกว่าการแสดงสดหรือทำการผลิตสื่อในลักษณะสื่อได้อาล์อคที่มีการใช้อุปกรณ์กล้องยูเมติก กล้องเบตาแคม หรือกล้องฟิล์มขนาดต่าง ๆ รวมถึงการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ไม่ใช่ระบบดิจิทัล เป็นต้น



ภาพที่ 139 ภาพถ่ายเบื้องหลังการถ่ายทำสื่อการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ผ่านสื่อดิจิทัล ฉากตอน แพระียบาบ โดยมีผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้กำกับและช่วยเชิดแสดง บันทึกภาพโดยทีมงานผู้วิจัย 19 ตุลาคม 2564 ณ โรงละครตุ๊กกะตุ่นสตูดิโอแอนด์เธียเตอร์



ภาพที่ 140 ภาพถ่ายเบื้องหลังการถ่ายทำ โดยแสดงให้เห็นถึงการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลในการถ่ายทำและถ่ายทอดภาพให้กับผู้เชิดแสดงได้เห็นมุมมองของภาพจริงที่จะปรากฏในสื่อภายหลังการตัดต่อ โดยมีการส่งสัญญาณภาพเข้าสู่จอโทรทัศน์ภายในโรงถ่ายทำขณะถ่ายทำสื่อ บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 19 ตุลาคม 2564 ณ โรงละครตึกกษัตริย์สตูดิโอแอนิเมชันเตอร์



ภาพที่ 141 ภาพถ่ายเบื้องหลังการถ่ายทำภายในสตูดิโอที่แสดงให้เห็นกระบวนการถ่ายทำสื่อการแสดงผลหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” โดยใช้ฉากเทคนิคกรีนสกรีนในขณะที่ผู้เชิดแสดงก็มีการสวมใส่ชุดสีเขียวเดียวกับฉากหลัง ในภาพแสดงให้เห็นผู้วิจัยช่วยชักเชิดกลไกพิเศษเพื่อให้หุ่นแสดงอารมณ์ได้เป็นธรรมชาติ บันทึกภาพโดยทีมงานผู้วิจัย 19 ตุลาคม 2564 ณ โรงละครตึกกษัตริย์สตูดิโอแอนิเมชันเตอร์



ภาพที่ 142 ภาพถ่ายผู้cheidแสดงที่มีการสวมใส่ชุดสีเขียวเฉดสีเดียวกับฉากหลังในฉากการเจรจา ระหว่าง ด.ช. ต้นกล้าพบกับหลวงอาและพี่ค่อม บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 19 ตุลาคม 2564 ณ โรงละคร ตึกกะตุนสตูดิโอแอนด์เธียเตอร์



ภาพที่ 143 ภาพถ่ายเบื้องหลังการถ่ายทำฉากต้นกล้าจับกบที่ใช้ระบบการถ่ายทำเทคนิคฉากกรีนสกรีน Green screen สำหรับฉากหลังและเทคนิคบลูสกรีน Blue screen สำหรับฉากล่าง บันทึกภาพ โดยทีมงานผู้วิจัย 19 ตุลาคม 2564 ณ โรงละครตึกกะตุนสตูดิโอแอนด์เธียเตอร์



ภาพที่ 144 ภาพถ่ายทีมงานผู้เชิดแสดง (ซ้ายไปขวาตามลำดับ) ชุตินธร พักเทพ จิราวรรณ แว  
สมณะ ณัฐณา มะโนรัตน์ ฌณทภัทร์ ช่างเยาว์ ตามลำดับ บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 19 ตุลาคม 2564 ณ  
โรงละครตุ๊กกะตุ่นสตูดิโอแอนด์เธียเตอร์



ภาพที่ 145 ภาพถ่ายสุเมธ อบอุ่น ผู้ออกแบบและดูแลการบังคับกลไกด้วยระบบเซอร์โวมอเตอร์ ทำ  
การซ่อมแซมระบบกลไกหุ่นเจ้าชายสิทธัตถะขณะถ่ายทำ บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 19 ตุลาคม 2564 ณ  
โรงละครตุ๊กกะตุ่นสตูดิโอแอนด์เธียเตอร์





ภาพที่ 146 ภาพถ่ายทีมงานเบื้องหลังผลงานการถ่ายทำและการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ผ่านสื่อดิจิทัล บันทึกภาพโดยกล้องถ่ายภาพอัตโนมัติโดยผู้วิจัย 19 ตุลาคม 2564 ณ โรงละครตึกกษัตริย์สตูดิโอแอนด์เธียเตอร์

#### 4.2.3 Post Production ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

กระบวนการหลังจากถ่าย Post-Production ของการดำเนินงานผลิตสื่อดิจิทัล นับเป็นกระบวนการสุดท้ายที่จะนำชิ้นงานในทุกกระบวนการมาประกอบรวมกันเพื่อให้เกิดผลงานที่สมบูรณ์พร้อมที่จะเผยแพร่ โดยมีขั้นตอนการประกอบผลงาน ดังนี้

##### 4.2.3.1 การตัดต่อ ใส่เทคนิคพิเศษ

กระบวนการการตัดต่อมีการตัดต่อด้วยระบบคอมพิวเตอร์โปรแกรม Final cut pro, After Effect, Photoshop ด้วยการนำภาพถ่ายการแสดงต้นฉบับมาทำการนำสีพื้นและวัตถุสีเขียวทั้งหมดออกจากภาพแล้วนำพื้นฉากหลังที่สร้างจากโปรแกรม Photoshop และโปรแกรม Illustrator มาทำการซ้อนเพื่อเป็นฉากหลังและฉากหน้า รวมถึงมีการใช้ภาพเอฟเฟคแอนิเมชันเพื่อสร้างบรรยากาศ เช่น คว้น ฟุ่่น ลำแสง ไปไม้ปลิวผ่านหน้าตัววัตถุ ฯลฯ หลังจากนั้นมีการปรับแสงสีให้มีความกลมกลืนในแต่ละฉาก แล้วนำมาร้อยเรียงเพื่อให้ได้เนื้อหาและระยะเวลาตามต้องการ โดยการ

เรียงลำดับภาพนั้นจะเรียงตามบทสนทนาที่ได้ทำการบันทึกไว้ล่วงหน้า หลังจากขั้นตอนการตัดต่อที่เสร็จสิ้น ผลงานภาพจะเข้าสู่ขั้นตอนการบันทึกเสียงและปรับเสียงทั้งหมดในลำดับต่อไป



ภาพที่ 147 ภาพถ่ายกระบวนการตัดต่อ (ภาพบน) อภิชา จันทร์แสง ทำหน้าที่ถ่ายภาพและตัดต่อใส่เทคนิคพิเศษด้วยโปรแกรม Final cut pro, After Effect, Photoshop (ภาพล่าง) ภาพถ่ายแสดงให้เห็นหน้าจอคอมพิวเตอร์ในการเรียงฉากและตกแต่งภาพด้วยเทคนิคพิเศษเพื่อให้การดำเนินเรื่องและภาพมีความสมบูรณ์ บันทึกภาพโดยทีมงานผู้วิจัย 21 ตุลาคม 2564

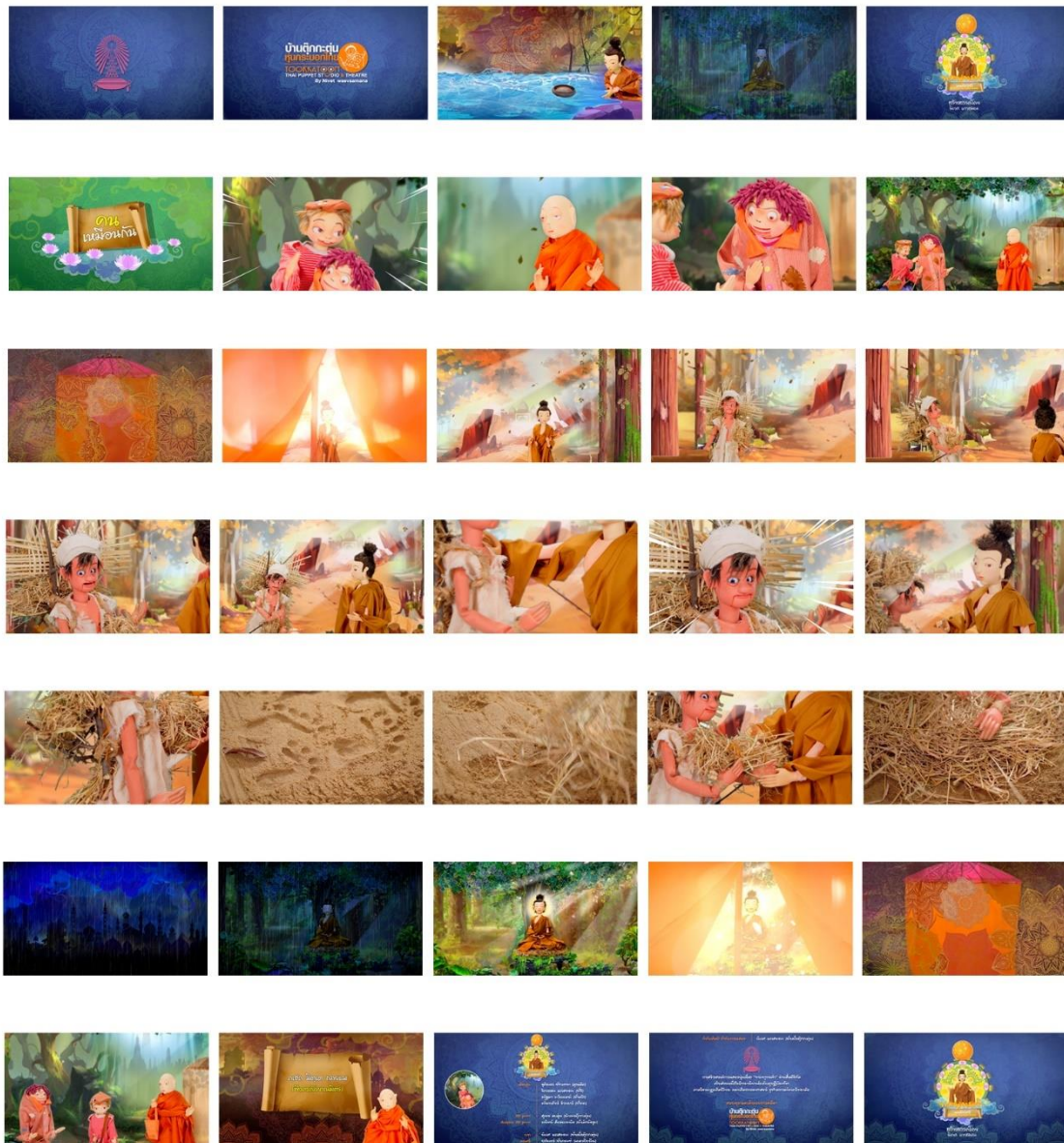


ภาพที่ 148 ภาพถ่ายการฉาก “แพะบุชายัญ” แสดงให้เห็นกระบวนการซ้อนภาพในขั้นตอนการตัดต่อ โดยการดึงสีเขียวจากภาพที่ผ่านกระบวนการถ่ายทำจากเทคนิคกรีนสกรีน Green screen ใน 2 ภาพ บน นำมาซ้อนด้วยภาพกราฟิกคอมพิวเตอร์และแอนิเมชัน มีการใช้ภาพซ้ำของตัวละครแพะ เพื่อให้ได้จำนวนแพะที่มาก โดยการถ่ายทำจริงใช้หุ่นแพะเพียง 5 ตัว หลังกจากซ้อนภาพสำเร็จ มีการปรับแสงและสีพร้อมใส่เทคนิคภาพพิเศษให้ภาพมีความกลมกลืนสวยงาม บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 21 ตุลาคม 2564 ห้องตัดต่อตุ๊กกะตุ่นสตูดิโอแอนด์เจียเตอร์



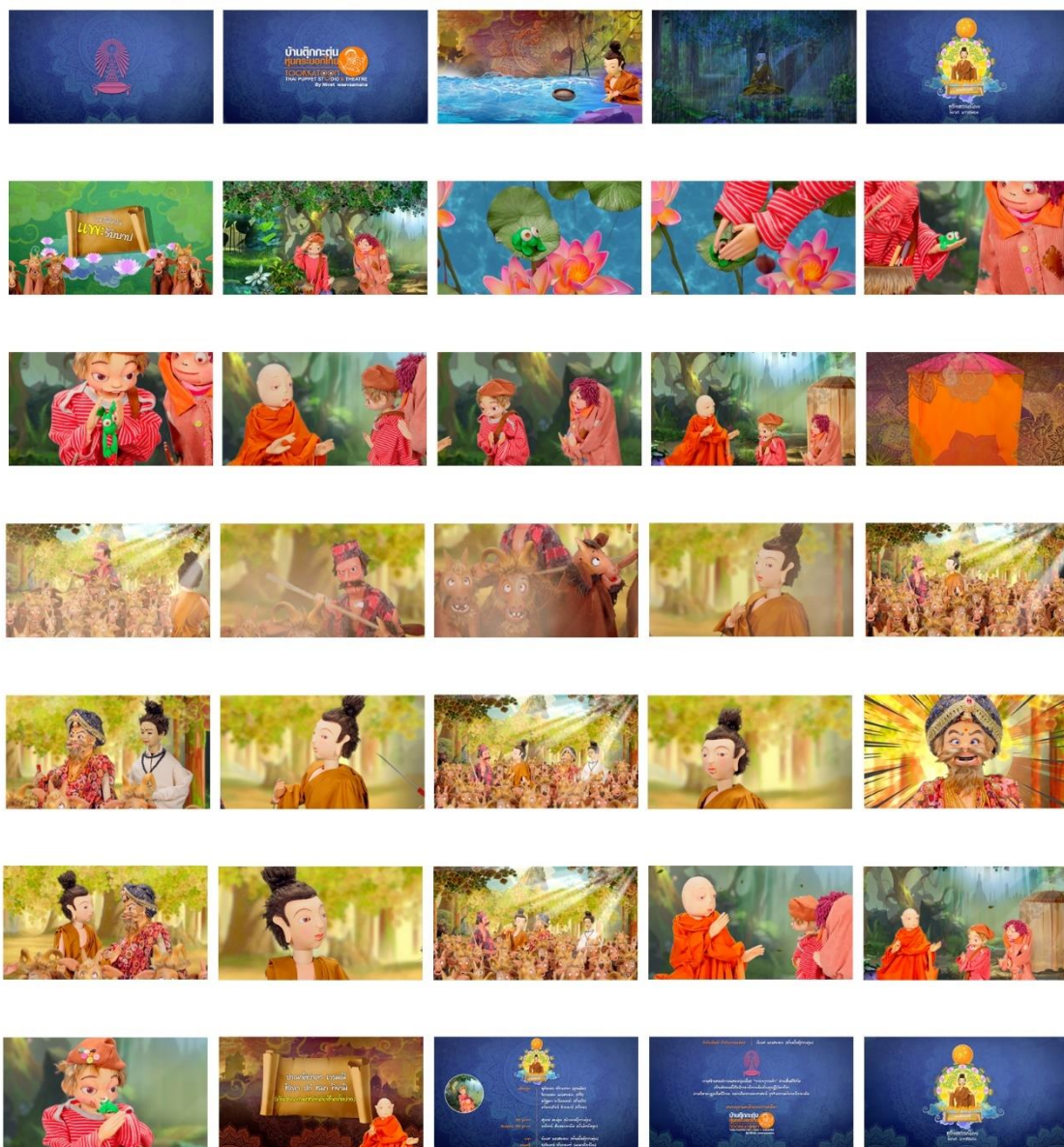
ภาพที่ 149 ภาพถ่ายการแสดงฉากในเหตุการณ์ปัจจุบันให้เห็นกระบวนการซ้อนภาพในขั้นตอนการตัดต่อ โดยการนำสีเขียวจากภาพที่ผ่านกระบวนการถ่ายทำจากเทคนิคกรีนสกรีน Green screen แล้วซ้อนภาพกราฟิกคอมพิวเตอร์และแอนิเมชัน โดยหลักจากซ้อนภาพสำเร็จ มีการปรับแสงและสีพร้อมใส่เทคนิคภาพพิเศษให้ภาพมีความกลมกลืนสวยงาม บันทึกภาพโดยผู้วิจัย 21 ตุลาคม 2564 ห้องตัดต่อตุ๊กกะตุ่นสตูดิโอแอนดริเยเตอร์

## พระพุทธรเจ้า เดอะซีรีส์ ตอน "คนเหมือนกัน"



ภาพที่ 150 ภาพขึ้นการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” ตอน “คนเหมือนกัน” ที่ทำการติดต่อสมบูรณด้วยระบบดิจิทัลที่พร้อมเผยแพร่ในรูปแบบคลิปการแสดง บันทึกด้วยระบบคอมพิวเตอร์โดยผู้วิจัย 28 ตุลาคม 2564 ห้องตัดต่อตุ๊กกะตุ่นสตูดิโอแอนดรีเยเตอร์

พระพุทธรเจ้า เดอะซีรีส์ ตอน “แพะรับบาป”



ภาพที่ 151 ภาพชิ้นการแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ตอน “แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป” ที่ทำการตัดต่อสมบูรณ์ด้วยระบบดิจิทัลที่พร้อมเผยแพร่ในรูปแบบคลิปการแสดง บันทึกด้วยระบบคอมพิวเตอร์โดยผู้วิจัย 28 ตุลาคม 2564 ห้องตัดต่อตุ๊กกะตุ่นสตูดิโอแอนดริแอดเรียเตอร์

#### 4.2.3.2 การบันทึกเสียง Sound Mix

กระบวนการการพากย์เสียงประกอบการแสดง ซึ่งรวมไปถึงกระบวนการการประพันธ์เพลงและดนตรีประกอบการแสดง ใ้เสียงพากย์ ดนตรี ใ้เสียงบรรยากาศนั้น ได้มีการปรับขั้นตอนการสร้างสรรค์ให้เข้ากับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด 19 ซึ่งส่งผลกระทบเป็นอย่างมากต่อการรวมทีมงานสร้างสรรค์ที่ต้องใช้บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงได้มีการปรับรูปแบบการทำงานด้วยการใช้การบันทึกเสียงด้วยระบบดิจิทัลจากที่พำนักของบุคลากรแต่ละท่าน แล้วส่งสัญญาณเสียงผ่านระบบออนไลน์มายังศูนย์กลางการบันทึกเสียง เพื่อทำการรวมและปรับแต่งเสียงให้ได้คุณภาพตามที่ต้องการ ถึงแม้บุคลากรด้านการพากย์เสียงประกอบการแสดงจะไม่สามารถรวมตัวเพื่อพากย์เสียงร่วมกันเพื่อให้ได้อารมณ์ของเสียงตามเหตุการณ์ของบทการแสดงก็ตาม แต่ด้วยคุณภาพและศักยภาพของทีมงานมืออาชีพในแต่ละส่วนก็สามารถทำให้ผลงานพากย์เสียงออกมาในระดับดีเยี่ยมเสมือนกับการดำเนินงานการพากย์เสียงในระบบเดิมที่ต้องมีการรวมตัวในสถานที่ที่เดียวและต้องมีความพร้อมในทุก ๆ ฝ่ายพร้อมกัน นอกจากนี้กระบวนการการพากย์เสียงประกอบการแสดงแล้ว กระบวนการประพันธ์เพลงก็ยังประสบปัญหาเช่นเดียวกัน ซึ่งต้องรวมตัวนักดนตรีหลากหลายแขนงและจำนวนผู้เชี่ยวชาญด้านเสียงเป็นจำนวนมาก จึงมีการปรับกลยุทธ์ด้วยการใช้เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในการประพันธ์ดนตรี ซึ่งคุณภาพเทียบเท่ากับการใช้นักดนตรีจริงในระดับหนึ่ง โดยขึ้นอยู่กับความสามารถและศักยภาพของผู้สร้างสรรค์และควบคุมการดำเนินงาน ผลงานที่สร้างสรรค์ออกมามีคุณภาพอยู่ในระดับของคุณภาพเสียงที่เป็นมาตรฐานสากล เสียงประกอบทั้งหมดจะถูกปรับแต่งให้ได้คุณภาพและทำการส่งมายังศูนย์กลางการบันทึกเสียงและภาพ นอกจากนี้ยังมีการใช้เสียงจากการซื้อลิขสิทธิ์เสียงประกอบต่าง ๆ เช่น เสียงบรรยากาศ แล้วนำภาพและเสียงทั้งหมดมาประกอบให้เป็นเนื้อเดียวกัน โดยผลงานจะถูกแปลงด้วยระบบดิจิทัลให้อยู่ในไฟล์งานระดับคุณภาพสูงในสกุลงาน .mov หรือ .mp4 โดยไฟล์งานทั้ง 2 สกุลนี้สามารถนำไปเผยแพร่ในระบบดิจิทัลในช่องทางการสื่อสารอื่น ๆ ได้อย่างมีคุณภาพ อีกทั้งยังสามารถนำไปบันทึกลงในระบบการเก็บข้อมูล CD rom, DVD, Flash drive, Card หรือสามารถส่งผลงานเข้าระบบการเก็บข้อมูลเช่น Google drive, Dropbox, Cloud เป็นต้น รวมถึงสามารถส่งผลงานเข้าระบบของช่องทางเผยแพร่ที่ถูกกำหนดไว้ในแต่ละช่องทางการเผยแพร่ ซึ่งสกุลงานทั้ง 2 เป็นสกุลงานเป็นที่ยอมรับและใช้กันแพร่หลายทั่วไปในระดับสากล



ภาพที่ 152 ภาพขั้นตอนการพากย์เสียง โดยในช่วงสถานการณ์แพร่ระบาดโควิด 19 นักพากย์ต้องเข้าห้องบันทึกเสียงทีละคน โดยบางคนบันทึกเสียงจากทางบ้าน แล้วส่งผ่านเข้าระบบเพื่อทำการตัดต่อเสียงในขั้นตอนแรก แล้วส่งกลับมาให้ทีมถ่ายทำเพื่อทำการถ่ายทำ แล้วจึงจะนำเสียงพากย์และเสียงดนตรีมาประกอบรวมกันในช่วงขั้นตอนตัดต่อและประกอบเสียง (ภาพบน) สักวาฬ เทพหัสติน ณ อยุธยา เจ้าของเสียงอิคคิวซัง ผู้ให้เสียงพากย์ต้นกล้าและค่อม (ภาพล่าง) ณัฐมา ไบขุนทด ผู้ให้เสียงพากย์สวัสดี บันทึกภาพโดยทีมงานผู้พากย์เสียง 11 ตุลาคม 2564 ห้องบันทึกเสียงม็อคพินิกซ์

#### 4.2.3.3 การประเมินผลผลิตจากทีมงาน อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญ และ แก๊ไขผลงาน

การผลิตผลงานวิทยานิพนธ์สร้างสรรค์เรื่องการแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล ได้มีการดำเนินการอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอด ซึ่งการดำเนินงานด้านการผลิตนั้นอยู่ในสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด 19 ซึ่งมีผลให้ทีมงานผู้วิจัยต้องมีการปรับรูปแบบการดำเนินงานให้มีความคล่องตัวและสามารถดำเนินการผลิตผลงานได้เช่นเดิม โดยใช้กระบวนการสื่อสารและการทำงานผ่านการสื่อสารในระบบออนไลน์และระบบดิจิทัล เช่น การประสานงาน การส่งข้อมูลข่าวสาร การปรับโครงสร้างการทำงานและทีมงาน การส่งผลงานในขั้นตอนต่าง ๆ เป็นต้น โดยการดำเนินงานดังกล่าวมีความราบรื่นเป็นอย่างดีในระดับหนึ่ง จากเหตุการณ์ดังกล่าว การทำงานบางส่วนต้องมีการแยกทีมงานผลิตเพื่อดำเนินการให้ทันเวลาตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ เช่น การบันทึกเสียงที่สามารถบันทึกเสียงได้จากที่พำนักของตนแล้วส่งกลับมายังศูนย์กลางเพื่อทำการปรับแต่งเสียงด้วยระบบดิจิทัล การประพันธ์เพลงที่ไม่สามารถใช้จำนวนนักดนตรีหรือเครื่องดนตรีได้มากตามที่วางแผน จึงได้มีการปรับเปลี่ยนเป็นการสร้างสรรค์ผลงานดนตรีและเพลงประกอบการแสดงด้วยเครื่องอิเล็กทรอนิกส์และให้ศิลปินนักร้องบันทึกเสียงผ่านระบบออนไลน์เพื่อส่งมายังศูนย์การการบันทึกเสียง เป็นต้น โดยกระบวนการทั้งหมดได้มีการรายงานและส่งผลงานในแต่ละขั้นตอนให้อาจารย์ที่ปรึกษารับทราบ วิจัยและแก้ไขผลงาน



ภายหลังการวิจารณ์จากอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญ ทางทีมงานได้มีการประชุมหารือถึงแนวทางการปรับปรุงแก้ไขต่าง ๆ เพื่อให้งานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นก่อนที่จะนำไปสู่การทำการประเมินและการเผยแพร่ผลงาน โดยการดำเนินผลงานงานวิจัยทั้งหมดนั้นได้ผ่านการประเมินจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญให้สามารถทำการทำการประเมินและเผยแพร่ได้ตามกำหนดเวลาที่ได้วางแผนไว้

#### 4.2.3.4 การนำสื่อเข้าระบบโซเชียลมีเดีย เพื่อเตรียมทำการเผยแพร่

การนำสื่อการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธรูปเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล ได้มีการเลือกช่องทางการเผยแพร่สื่อผ่านระบบดิจิทัลออนไลน์ในแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย โดยผู้ดำเนินวิทยานิพนธ์ได้เลือกช่องทางการสื่อสารผ่าน เฟสบุ๊ก (Facebook) และ ยูทูบ (Youtube) ซึ่งเป็นช่องทางการสื่อสารที่มีจำนวนผู้ใช้งานเป็นอันดับต้น ๆ และสามารถเข้าถึงได้ง่าย รวมถึงไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ ในการเผยแพร่สื่อสร้างสรรค์ดังกล่าว โดยผู้ดำเนินงานวิทยานิพนธ์ได้ทำการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์หุ่นเรื่องพระพุทธรูปเจ้า จำนวน 2 ตอน โดยทั้ง 2 ตอนมีระยะเวลาของการนำเสนอผลงานที่ต่างกันโดยตอนแรกมีระยะเวลาของผลงาน ไม่เกิน 10 นาที ตอนที่ 2 ระยะเวลาผลงานอยู่ระหว่าง 10-15 นาที เพื่อเป็นการวัดระดับเห็นความต่างของการชมว่าช่วงระยะเวลาใดที่จะมีความเหมาะสมต่อการสร้างสรรค์สื่อดังกล่าว สื่อทั้ง 2 ตอนได้ทำการเผยแพร่ในช่องทางยูทูบ (Youtube) โดยมีการทำสื่อประชาสัมพันธ์ก่อนล่วงหน้าในช่องทางเฟสบุ๊ก (Facebook) ซึ่งเป็นช่องทางการเผยแพร่ของผู้วิจัย ทั้งนี้ช่องทางการสื่อสารทั้งสองนั้น ไม่ได้มีการเสียค่าใช้จ่ายในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์แต่อย่างใด

การนำสื่อการสร้างสรรค์หุ่นเรื่องพระพุทธรูปเจ้าเพื่อเผยแพร่ในช่องทางยูทูบ (Youtube) ผู้ดำเนินงานวิทยานิพนธ์ได้ทำการส่งสัญญาณผลงานเข้าระบบ โดยมีการเลือกช่องทางเผยแพร่สาธารณะ ซึ่งทุกคนสามารถเข้าถึงและแสดงความคิดเห็น อีกทั้งสามารถวัดจำนวนผู้ชมที่เข้าถึงสื่อได้ในขณะทำการชม นอกจากนี้ยังมีการประชาสัมพันธ์ผลงานผ่านช่องทางการชมทางเฟสบุ๊ก (Facebook) ของผู้วิจัย จำนวน 2 ช่องทาง คือ ช่องทางส่วนบุคคลของผู้วิจัยภายใต้ชื่อ Tookkatoonthai และช่องทางองค์กรของผู้วิจัยภายใต้ชื่อ Tookkatoon Thai Puppet House โดยทั้ง 3 ช่องทางดังกล่าวไม่มีการใช้งบประมาณเพื่อเผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์แต่อย่างใด

Australian cast of Moulin Rouge! The Musical your song

พระพุทธเจ้าเดอะซีรี่ Buddha ตอน พระรับบาป สร้างสรรค์โดย นิเวศ แววมณะ บ้านตุ๊กตาหุ่นกระบอกไทย

213 views • Nov 4, 2021

Tookkatoon Thai Puppet Theatre  
868 subscribers

ANALYTICS EDIT VIDEO

พระพุทธเจ้าเดอะซีรี่ ตอน พระรับบาป เป็นการดัดแปลงสร้างสื่อสำหรับเด็ก โดยใช้ศิลปะการแสดงหุ่นมาสร้างสื่อผ่านสื่อดิจิทัล แอ่นเผยแพร่ใน โลก โซเชียล เป็นส่วนหนึ่ง ในวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สร้างสรรค์โดย นิเวศ แววมณะ หากเด็กฯ และผู้

SHOW MORE

Queue  
3 / 3  
SAVE CLEAR

พระพุทธเจ้าเดอะซีรี่ Buddha ตอน เห็นอกเห็นใจ สร้างสรรค์โดย นิเวศ แววมณะ  
9:44  
Tookkatoon Thai Puppet Theatre

พระพุทธเจ้า Buddha "พุทธัง สะระณัง คัจฉามิ" โดย นิเวศ แววมณะ บ้าน...  
0:59  
Tookkatoon Thai Puppet Theatre

พระพุทธเจ้าเดอะซีรี่ Buddha ตอน พระรับบาป สร้างสรรค์โดย นิเวศ แววมณะ บ้าน...  
12:08  
Tookkatoon Thai Puppet Theatre

All Related Live Recently uploaded

โดนแก๊งลั่น กลางมกราคม ราชวิถี | HIGHLIGHT ความลับขอ...  
one31  
37K views • 3 days ago  
New

ใครคือถึง - เบิร์ด ธงไชย (เพลงประกอบละคร วิชาญราชวิถี)...  
GMM GRAMMY OFFICIAL  
888K views • 5 days ago  
New

(สยองซีรี่เกาหลี) สลับร่างล้าง...  
บั้งล้าง [The Crowned Clown...  
KR SPOIL. รับซีรีส์เกาหลี  
436K views • 1 month ago

Miss Trans Thailand 2021 Final Competition  
Pageant InTh  
46K views • 5 days ago  
New

ชายหนุ่มไปผจญเพศคานาใน...  
อารยธรรมยุคหิน และบันทึก...  
บันทึกคาง  
12K views • 7 hours ago  
New

ภาพที่ 153 ภาพหน้าจอการเผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางสื่อสาร ยูทูบ (youtube) โดยเปิดช่องทางสื่อเป็นสาธารณะเพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถแสดงความคิดเห็นขณะชมสื่อได้ตลอดเวลา โดยได้มีการเผยแพร่ผลงานสื่อจำนวน 2 ตอน วันที่ 4 พฤศจิกายน 2564 (Tookkatoonthai 2564)

#### 4.3 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ต่อกลุ่มเป้าหมาย

การเผยแพร่ผลงานการสร้างสรรค์ทุก ๆ ผลงาน ต้องมีการประชาสัมพันธ์สื่อดังกล่าว เพื่อให้สื่อเป็นที่รู้จักและรับรู้ รวมทั้งเป็นสื่อเชิงชวนให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงสื่อได้ง่าย ผู้วิจัยได้ดำเนินงานสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์ในลักษณะป้ายประกาศต่าง ๆ แล้วเผยแพร่ในช่องทาง เฟสบุ๊ก Facebook ก่อนการเผยแพร่ผลงานจริง โดยได้ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีเนื้อหาเรียบง่าย เข้าใจง่าย และมีสีสันเหมาะกับกลุ่มผู้ชมเด็กในกลุ่มเป้าหมายระดับประถมศึกษาตอนต้นช่วงอายุระหว่าง 6-10 ขวบปี



ภาพที่ 154 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางการเผยแพร่เฟสบุ๊ค (Facebook) ภายใต้ชื่อ Tooktoon Thai และ Tooktoon Thai Puppet House ที่มีการออกแบบให้สีสันสดใส มีเนื้อหา รูปแบบทางด้านศิลปะที่ดึงดูดกลุ่มผู้ชมในวัยเด็ก เข้าใจง่าย ออกแบบโดยผู้วิจัย 25 ตุลาคม 2564



ภาพที่ 155 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางการเผยแพร่เฟสบุ๊ค (Facebook) ของผู้วิจัย ที่มีการ ออกแบบให้สีสันสดใส มีเนื้อหาเชิญชวนให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ โดย แบ่งเป็นกลุ่มเด็กและกลุ่มผู้ปกครองทั่วไป เผยแพร่และออกแบบโดยผู้วิจัย 1 พฤศจิกายน 2564



ภาพที่ 156 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางการเผยแพร่เฟสบุ๊ค (Facebook) ของผู้ดำเนินงานวิจัย มีการนำเสนอตัวละครที่ชัดเจนของตัวละคร 2 ยุคสมัย เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ในช่องทางทางสื่อโซเชียลมีเดีย โดยมีการออกแบบเป็น 2 รูปแบบที่ใกล้เคียงกัน เผยแพร่และออกแบบโดยผู้วิจัย 1 พฤศจิกายน 2564

#### 4.4 การรวบรวมความคิดเห็นจากกลุ่มผู้ชม โดยการกรอแบบสอบถาม การสัมภาษณ์

การประเมินผลงานการสร้างสรรค์การแสดงหุ่น เรื่อง พระพุทธเจ้า ผ่านสื่อดิจิทัล เป็นการประเมินผ่านระบบออนไลน์ในช่องทาง Line application และ ZOOM โดยมีการเปิดรับอาสาสมัครเข้าร่วมโครงการประเมินผลผ่านสื่อการประชาสัมพันธ์หน้าเฟสบุ๊ค (Facebook) ของผู้วิจัย โดยมีการแบ่งการดำเนินงานประเมินกับผู้เข้าร่วม 2 กลุ่ม คือ 1. กลุ่มเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น 2. กลุ่มผู้ปกครองและประชาชนผู้สนใจทั่วไป รวมถึงมีการดำเนินการออกแบบสำรวจออนไลน์ เพื่อให้ผู้ชมแสดงความคิดเห็นตามหัวข้อที่ผู้สร้างสรรค์ออกแบบไว้ในแบบฟอร์ม

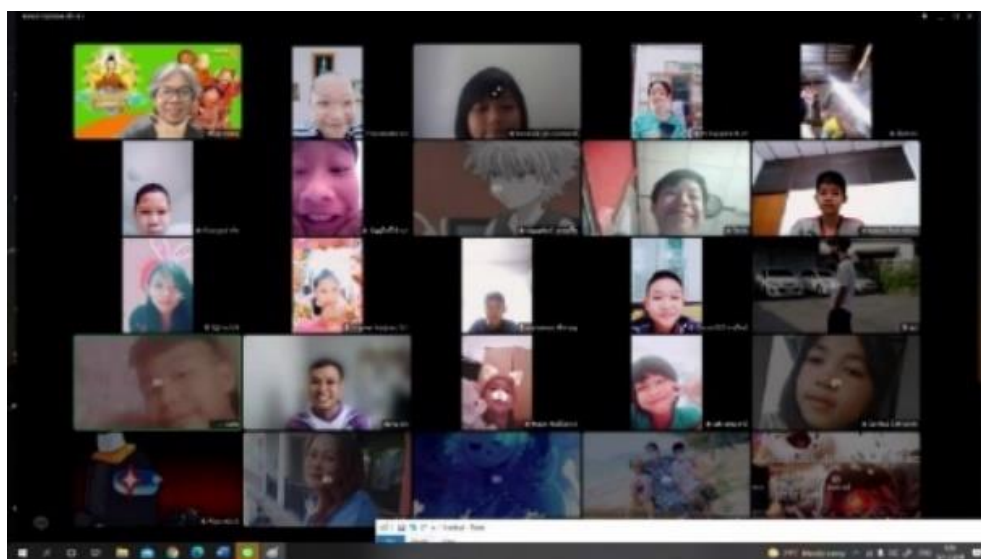
1. การประเมินผลงานในกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษาที่มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเมินผลงานจำนวน 4 รอบ ตามประกาศผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเมินในระดับเด็กประถมศึกษา จำนวน 45 คน โดยแบ่งเป็นเด็กอายุระดับต่ำกว่า 5 ขวบปี จำนวน 5 คน เด็กอายุ

ระหว่าง 6-10 ขวบ จำนวน 40 คน โดยผู้ดำเนินงานสร้างสรรค์ได้ส่งผลงานตัวอย่างผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์และการเปิดให้ผู้ชมชมสดในห้องสนทนากลุ่ม

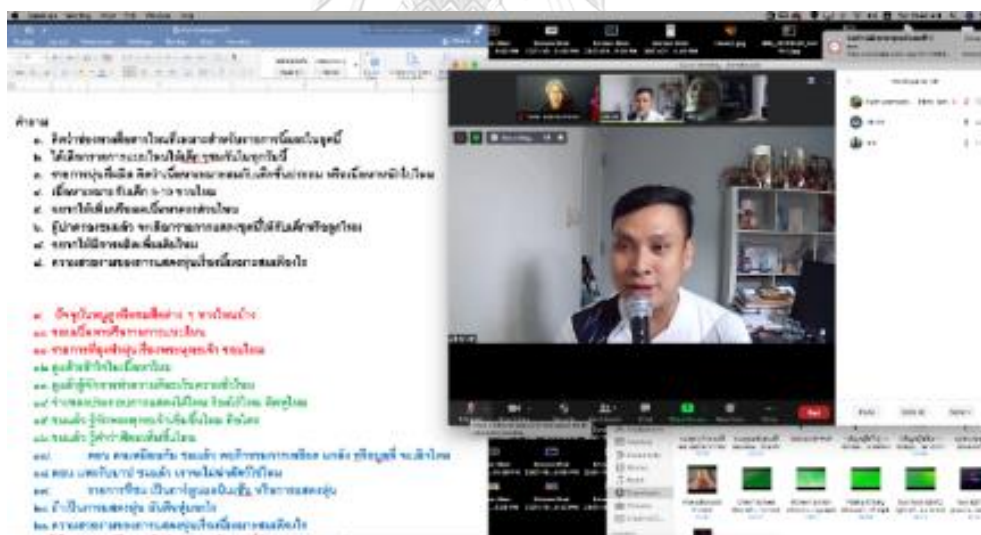
2. การประเมินผลงานในกลุ่มผู้ปกครองและผู้สนใจทั่วไป โดยได้รับอาสาสมัครจากการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อเฟสบุ๊ก (Facebook) มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเมิน 3 รอบ รวม 10 คน และมีการประเมินแบบสอบถามจากระบบออนไลน์จำนวน 35 คน นอกจากนี้ยังมีการติดต่อให้สัมภาษณ์ทางการสื่อสารชนิดอื่น เช่น ทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โทรศัพท์ การสนทนาออนไลน์ เป็นต้น โดยหลักจากการเข้าร่วมกิจกรรมการประเมิน ผู้วิจัยได้มอบของที่ระลึกให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน



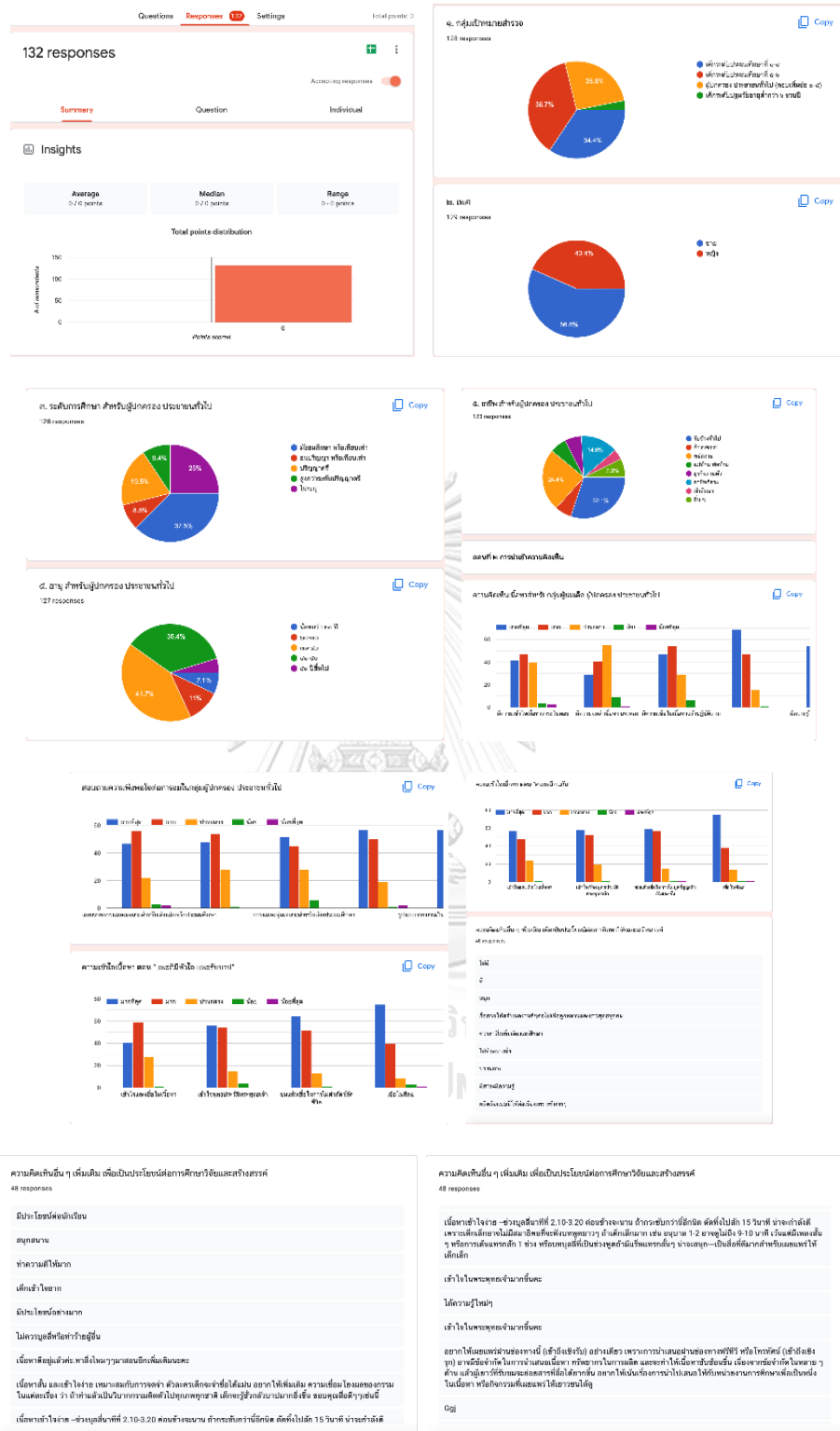
ภาพที่ 157 ภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์อาสาสมัครเข้าร่วมโครงการประเมินผลงานในรอบต่าง ๆ ในกลุ่มเด็กระดับอายุต่ำกว่า 6 ขวบปีจำนวน 5 คน เด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น 1 คน ผู้ปกครอง 1 คน ผ่านระบบ ZOOM บันทึกภาพโดยผิวิวิจัย 4 พฤศจิกายน 2564



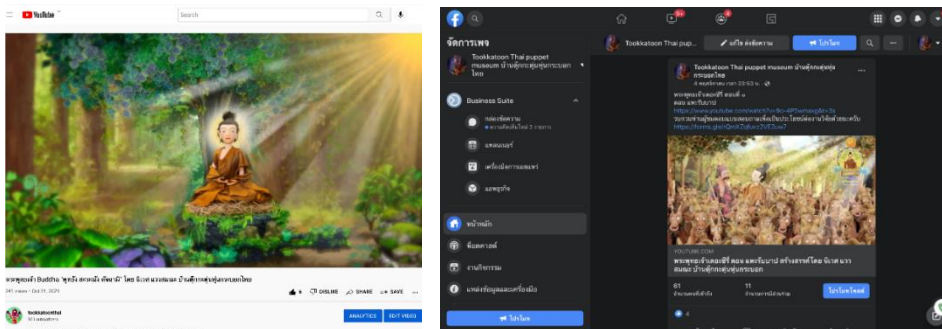
ภาพที่ 158 ภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์อาสาสมัครเข้าร่วมโครงการประเมินผลงานในกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้นระดับอายุระหว่าง 6-10 ขวบปี โรงเรียนวัดสุวรรณาราม จำนวน 39 คน ทำการประเมินผ่านระบบ Line application โดยมีอาจารย์ประจำชั้นเป็นผู้ช่วยควบคุมการประเมินผลงาน บันทึกภาพโดยผวิวิจัย 6 พฤศจิกายน 2564



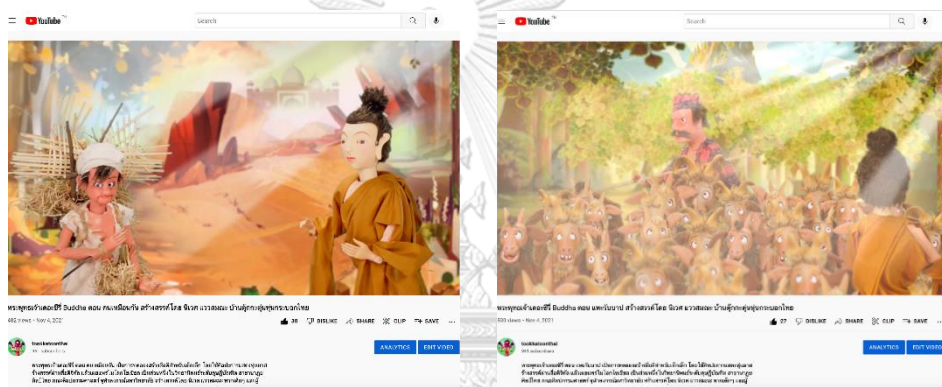
ภาพที่ 159 ภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์อาสาสมัครเข้าร่วมโครงการประเมินผลงานในกลุ่มผู้ปกครองและผู้สนใจทั่วไป จำนวน 10 คน ทำการประเมินผ่านระบบ ZOOM บันทึกภาพโดยผวิวิจัย 6 พฤศจิกายน 2564



ภาพที่ 160 ภาพหน้าจอแสดงภาพกราฟการประเมินผลในรูปแบบต่าง ๆ ในระบบออนไลน์ในโปรแกรม Google form โดยมีผู้เข้าร่วมลงความคิดเห็น จำนวน 132 ชุด



ภาพที่ 161 ภาพหน้าจอกการเผยแพร่สื่อการสดงหุ่นเรื่อง พระพุทธเจ้า เผยแพร่การประชาสัมพันธ์ เชิญชวนให้เข้าชมสื่อและร่วมการประเมินผลงานสื่อผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) และ เฟสบุ๊ก (Facebook) โดยเริ่มประชาสัมพันธ์วันที่ 31 ตุลาคม 2564



ภาพที่ 162 ภาพหน้าจอกการเผยแพร่สื่อการสดงหุ่นเรื่อง พระพุทธเจ้า ตอน คนเหมือนกัน และ ตอน แพะรับบาป โดยทำการเผยแพร่ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียแพลตฟอร์มยูทูป (Youtube) และ เฟสบุ๊ก (Facebook) โดยมีการอธิบายถึงที่มาของผลงานและแทรกแบบสำรวจในระบบออนไลน์ เพื่อให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วมกันการประเมินผลงาน เริ่มเผยแพร่สื่อ วันที่ 4 พฤศจิกายน 2564



ภาพที่ 163 ภาพ QR code เพื่อใช้สแกนสำหรับชมภาพยนตร์ประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้ผู้ที่สนใจเข้าชมสื่อแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธเจ้า” เผยแพร่ในช่องทาง ยูทูป Youtube และ เฟสบุ๊ก Facebook เริ่มเผยแพร่ 31 ตุลาคม 2564 (Tookatoonthai 2564)





ภาพที่ 164 ภาพ QR code เพื่อใช้สแกนสำหรับชมคลิปชมสื่อการแสดงหุ่นกระบอกเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” ตอน “แพะรับบาป” เผยแพร่ในช่องทาง ยูทูบ Youtube และ เฟสบุ๊ก Facebook เริ่มเผยแพร่ 4 พฤศจิกายน 2564 (Tookkatoonthai 2564)



ภาพที่ 165 ภาพ QR code เพื่อใช้สแกนสำหรับชมคลิปชมสื่อการแสดงหุ่นกระบอกเรื่อง “พระพุทธรเจ้า” ตอน “คนเหมือนกัน” เผยแพร่ในช่องทาง ยูทูบ Youtube และ เฟสบุ๊ก Facebook เริ่มเผยแพร่ 4 พฤศจิกายน 2564 (Tookkatoonthai 2564)

#### 4.5 ผลประมวลความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมาย

การประมวลผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมของอาสาสมัครในการแสดงความคิดเห็นและประเมินต่อผลงานการพัฒนาสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่อง “พระพุทธรเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล” โดยได้ทำการประเมินผลงานจากผู้ชม 2 กลุ่มในกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษา อายุตั้งแต่ 6-10 ขวบปี จำนวน 40 คน และในกลุ่มผู้ปกครองและผู้สนใจทั่วไปจำนวน 10 คน ผ่านการประเมินผลทางระบบออนไลน์ Line application และ ZOOM รวมถึงการกรอกแบบประเมินออนไลน์ จำนวน 132 แบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ผ่านระบบการสื่อสารในช่องทางต่าง ๆ ผลการทดลองสร้างสรรค์ได้แสดงให้เห็นในหัวข้อต่าง ๆ โดยคะแนนสูงสุด 100 % ของแต่ละประเด็น และได้ทำการประเมินผลของเนื้อหา โดยแบ่งเป็น 2 ตอนตามที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลประเมินในกลุ่มผู้ชม

ผลการประเมินในกลุ่มผู้ชม (นับจำนวนเปรียบเทียบเป็นเปอร์เซ็นต์)	ต่ำกว่า 6 ขวบปี	อายุ 6- 10 ขวบปี	ผู้ปกครอง ผู้ชมทั่วไป
ผู้ชมมีความสนใจในสื่อการแสดงผลหุ่นกระบอกในรูปแบบสื่อ ดิจิทัล	100%	95 %	95 %
ผู้ชมเข้าใจในเนื้อหาที่ทำการเผยแพร่	95%	95 %	95 %
ผู้ชมเชื่อในเนื้อหาที่เผยแพร่และทำตาม	95%	95 %	80 %
ผู้ชมเชื่อในการทำความดีละเว้นความชั่ว	100%	100 %	75 %
ผู้ชมมีความรู้และเข้าใจพระพุทธเจ้ามากขึ้น	80%	92.5 %	95 %
ผู้ชมอยากแนะนำสื่อการแสดงผลหุ่นกระบอกให้ผู้อื่นชม	80%	100 %	98 %
สีสรรและรูปแบบเหมาะสมกับผู้ชม	100 %	100 %	98 %
เนื้อหาสาระมีความเรียบง่ายและเข้าใจง่าย	95 %	100 %	90 %
ศิลปะตัวหุ่นมีความสวยงามเหมาะสมกับเนื้อเรื่องและ ความชอบของผู้ชม	100 %	100 %	95 %
รูปแบบและเทคนิคการแสดงผลในสื่อมีความแปลกใหม่	80 %	100 %	90 %
สื่อที่เผยแพร่มีความเหมาะสมกับช่องทางการเผยแพร่ผ่าน โซเชียลมีเดีย	80 %	100 %	98 %
สื่อที่เผยแพร่คือแอนิเมชัน	20 %	12.5 %	60 %
หุ่นที่ใช้ประกอบการแสดงผลคือหุ่นกระบอก	80 %	87.5 %	90 %
เนื้อหาพุทธศาสนามีความน่าสนใจก่อนชมสื่อที่สร้างสรรค์	20 %	25 %	80 %
เนื้อหาพุทธศาสนามีความน่าสนใจหลังชมสื่อที่สร้างสรรค์	80 %	95 %	85 %
มีความเข้าใจกับคำว่าดิจิทัล	0 %	5 %	100 %

มีความเข้าใจกับคำว่าโซเชียล	40 %	95 %	100 %
ระยะเวลาของสื่อมีความพอดีในการสื่อสาร	95 %	95 %	80 %
เพลงประกอบติดหู มีความเข้าใจ และชอบ	80 %	85 %	95 %
รู้หรือไม่ว่าเพลงประกอบเรื่องตอนต้น มี 2 เพลง	0 %	0 %	10 %

### ตารางที่ 3 ผลประเมินเนื้อหาในเรื่อง สอนเรื่องอะไร (กลุ่มเด็กเล็กอายุต่ำกว่า 6 ขวบปี)

โดยวัดเป็นจำนวน / คน

ชื่อตอน	บูลลี่	ห้ามฆ่าสัตว์	ห้ามรังแก	ศีล5
ตอน แพ้รับบาป สอนเรื่องอะไร	0	5	3	3
ตอน คนเหมือนกันสอนเรื่องอะไร	5	0	0	0

### ตารางที่ 4 ผลประเมินเนื้อหาในเรื่อง สอนเรื่องอะไร (กลุ่มเด็กอายุระหว่าง 6-10 ขวบปี)

โดยวัดเป็นจำนวน / คน

ชื่อตอน	บูลลี่	ห้ามฆ่าสัตว์	ห้ามรังแก	ศีล5
ตอน แพ้รับบาป สอนเรื่องอะไร	0	39	1	40
ตอน คนเหมือนกันสอนเรื่องอะไร	40	0	10	0

### ผลประเมินจากแบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบออนไลน์

ผู้เข้าร่วมประเมินมีความชื่นชมในระดับมากที่สุดและมาก 80 % ในทุกหัวข้อ และสื่อมีความเหมาะสมสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษาในทุกชั้นปีและอยากให้มีการเผยแพร่ในช่องทางสื่อโทรทัศน์รวมถึงช่องทางสื่อสารอื่น ๆ มากถึง 90-95 % อีกทั้งมีการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในทำแบบสอบถามดังนี้

- ชอบการสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ได้ประโยชน์โดยเฉพาะสำหรับเด็ก
- สนุกมาก
- มีความรู้เรื่องพระพุทธ
- มีประโยชน์อย่างมาก
- เนื้อหาสั้น และเข้าใจง่าย เหมาะสมกับการจดจำ ตัวละครเด็กจะจำชื่อได้แม่น อยากให้เพิ่มเติม ความเชื่อมโยงผลของกรรม ในแต่ละเรื่อง ว่า ถ้าทำแล้วเป็นวิบากกรรมติดตัวไปทุกภพทุกชาติ เด็กจะรู้ชั่วกลัวบาปมากยิ่งขึ้น ขอขอบคุณสื่อดีๆเช่นนี้

- เนื้อหาเข้าใจง่าย --ช่วงบุคลี่นาที่ที่ 2.10-3.20 ค่อนข้างจะนาน ถ้ากระชับกว่านี้อีกนิด ตัดทิ้งไปสัก 15 วินาที น่าจะกำลังดีเพราะเด็กเล็กอาจไม่มีสมาธิพอที่จะฟังบทพูดยาวๆ ถ้าเด็กเล็กมาก เช่น อนุบาล 1-2 อาจดูไม่ถึง 9-10 นาที เว้นแต่มีเพลงสั้น ๆ หรือการเต้นแทรกสัก 1 ช่วง หรืออบทบุคลี่ที่เป็นช่วงพูดถ้ามีแร็ปแทรกสั้นๆ น่าจะสนุก---เป็นสื่อที่ดีมากสำหรับเผยแพร่ให้เด็กเล็ก
- อยากให้เผยแพร่ผ่านช่องทางนี้ (เข้าถึงเชิงรับ) อย่างเดียว เพราะการนำเสนอผ่านช่องทางฟรีทีวี หรือโทรทัศน์ (เข้าถึงเชิงรุก) อาจมีข้อจำกัดในการนำเสนอเนื้อหา ทรัพยากรในการผลิต และจะทำให้เนื้อหาซับซ้อนขึ้น เนื่องจากข้อจำกัดในหลาย ๆ ด้าน แล้วผู้เยาว์ที่รับชมจะย่อสารที่สื่อได้ยากขึ้น อยากให้เน้นเรื่องการนำไปเสนอให้กับหน่วยงานการศึกษาเพื่อเป็นหนึ่งเนื้อหา หรือกิจกรรมที่เผยแพร่ให้เยาวชนได้ดู
- เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถให้เด็กได้เข้าถึงในเรื่องของศีล5 ได้ง่ายโดย ผ่านสื่อหุ่นกระบอกไทยสร้างสรรค์ มีความน่าสนใจและมีความทันสมัย
- อยากให้สร้างสรรค์เนื้อหาในตอนอื่น ๆ เพิ่มขึ้นเยอะกว่านี้

#### การประเมินความคิดเห็นผ่านการสัมภาษณ์ทางช่องทางสื่อสารชนิดต่าง ๆ

อรุชยา อินทรสุขศรี ผู้อำนวยการกองการต่างประเทศ กระทรวงวัฒนธรรม “จากที่ได้รับชมสื่อการสร้างสรรค์ชุดนี้ร่วมกับครอบครัว ซึ่งเป็นอยู่ในระดับผู้ใหญ่ไปจนถึงผู้อาวุโสที่มีความสนใจในเรื่องธรรมะ มีความชื่นชอบในเนื้อหาที่เรียบง่าย เข้าใจง่าย รูปแบบการสร้างสรรค์แปลกใหม่สวยงาม ซึ่งมีความเหมาะสมสำหรับเด็กและมีการสื่อสารทางช่องทางออนไลน์ผ่านระบบดิจิทัลและโซเชียลมีเดียที่มีความเหมาะสมกับเด็กยุคปัจจุบัน ซึ่งน่าจะทำให้เด็กในระดับประถมศึกษาที่มีความสนใจในสื่อและเข้าใจในเนื้อหาด้านพุทธศาสนามากยิ่งขึ้น ชอบการดำเนินเรื่องของเนื้อหาปัจจุบันที่สามารถแทรกเนื้อหาพุทธประวัติได้อย่างกลมกลืน แต่ในส่วนของรายละเอียดต่าง ๆ ต้องมีความระมัดระวังเป็นอย่างสูง เช่นเรื่องรูปลักษณ์ของพระพุทธเจ้า การมาของพระเจ้าพิมพิสารที่เป็นระดับกษัตริย์ ที่จะมาแบบธรรมดาไม่ได้ ต้องมีความพิเศษ รูปร่าง พิธีการต่าง ๆ ด้านพระพุทธเจ้าจะมีลักษณะเฉพาะ ต้องแสดงให้เห็นถึงความพิเศษ ถึงแม้ว่าท่านจะออกบวชแล้วก็ตาม บุคคลที่มีความพิเศษจะอยู่ในลักษณะใด ฐานะใด สถานการณ์ใดก็แล้วแต่ ในพระไตรปิฎกได้แสดงไว้ชัดเจนว่าจะมีรูปร่างลักษณะเช่นใด เช่น ทรงผม การนุ่งห่มผ้า นิ้วมือ นิ้วเท้า ที่มีลักษณะของผู้วิเศษ เป็นต้น อยากให้คำนึงและเก็บรายละเอียดตรงนี้หากมีการสร้างสรรค์ผลงานจริงในอนาคต แต่โดยรวมแล้ว สื่องานชุดนี้มีประโยชน์เป็นอย่างมากและมีความสวยงามโดดเด่นแปลกใหม่ อยากให้มีการสร้างสรรค์ผลงานจริงในอนาคต”

**รุ่งทิพย์ ธีรบรรจงศ์** อาจารย์พิเศษภาควิชาโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย “มีความชื่นชอบในงานศิลปะ เทคนิคในการสร้างสรรค์ มีความแปลกใหม่ไม่เหมือนใคร สวยงาม มีเทคนิคที่ทำแล้วมีความน่าสนใจเป็นพิเศษ เนื้อหา ภาษาง่ายต่อความเข้าใจ สามารถนำพุทธประวัติมาสอดแทรกแล้วไม่ขัดเขิน ดูเพลินและน่าจะมีประโยชน์มาก ๆ สำหรับเด็กเล็กระดับประถมศึกษา ซึ่งเด็กโตก็สามารถชมได้ แต่ติดแค่รายละเอียดปลีกย่อย เช่น ภาษาคำพูดบางคำอย่างวรรณะ จัณทาล อาจจะไม่เข้าใจว่าคืออะไร แต่ถ้าเด็กชมโดยรวมแล้ว ก็พอจะเดาคำเหล่านั้นได้ว่าแปลว่าประมาณไหน ถือว่าผู้สร้างสรรค์มีความกล้าและมีจิตที่เป็นกุศลที่จะคงไว้ในเรื่องพุทธศาสนาที่สามารถเผยแพร่ให้เด็ก ๆ ได้ชมแล้วเกิดประโยชน์ เพราะว่าสื่อเราที่เป็นอันตรายต่อเด็กในสังคมปัจจุบันนี้มีสูงมาก เช่น พิธีกรที่พูดคำด่าคำ การใช้คำหยาบโดยกลายเป็นธรรมชาติของสื่อสมัยนี้ ซึ่งเป็นอันตรายต่อเด็กเป็นอย่างมาก”

**อภิชา จันทรแสง** ช่างภาพและช่างตัดต่องานสื่อ “มีโอกาสร่วมสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้แล้วรู้สึกมีความภาคภูมิใจเป็นอย่างมากที่จะสร้างสื่อดี ๆ มีประโยชน์ โดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับพุทธศาสนา ธรรมะ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเด็กปัจจุบันเป็นอย่างมาก ตัวเองมีลูกเล็ก ก็อยากให้ลูกดูแต่สื่อดี ๆ ก่อนร่วมงานก็ได้เห็นบทและสตอรี่บอร์ดจากผู้กำกับ ก็ยังคิดว่าคงจะเป็นการแสดงหุ่นแล้วบันทึกเทปธรรมดา แต่พอมาร่วมสร้างงานและเห็นรายละเอียด มันเกิดความแปลกใหม่ของวงการสื่อเด็กที่ใช้หุ่นมาทำการแสดง มีการใช้เทคโนโลยีกราฟิกที่สร้างให้ภาพออกมาสวยงาม ตอนถ่ายทำและตัดต่อก็พยายามคิดตามและพยายามหามุกตลกที่จะทำให้ภาพออกมาสวย แปลก และสื่อความหมายให้เด็กเข้าใจ พอถ่ายออกแล้วก็นำมาตัดต่อให้เป็นเรื่อง ยิ่งมีความสุข พยายามเล่าเรื่องให้ง่ายตามที่ถูกกำกับสร้างมา พยายามทำให้เข้าใจมากขึ้นและต้องทำให้สวย เพราะเราเป็นหนึ่งในทีมงานสร้างสรรค์ผลงานนี้ พอออกมาแล้ว ชอบและเห็นว่ามันมีประโยชน์มาก ๆ เนื้อหาที่เรียบง่าย เข้าใจง่าย พุทธศาสนาไม่น่าเบื่อ ดูแล้วสนุก เชื่อว่าผลงานชุดนี้จะเป็นประโยชน์และมีความแปลกใหม่ในวงการการแสดงหุ่นเป็นอย่างมาก และมันยิ่งแปลกและออกมาสวยงามน่าสนใจมากที่หุ่นมาอยู่ในสื่อดิจิทัลที่ถ่ายทอดผ่านในช่องทางโซเชียลแบบนี้ เด็ก ๆ และผู้ปกครองน่าจะเข้าถึงได้ง่ายและเชื่อว่าน่าจะเป็นสื่อที่ผู้ปกครองเลือกให้เด็กชมอย่างแน่นอน”

**บริมาศ ศรีขจร** ผู้อำนวยการศูนย์วัฒนธรรมอาเซียน “ได้ติดตามผลงานผู้วิจัยในฐานะครูช่างมาโดยตลอด สื่อพระพุทธเจ้าชุดนี้ถือได้ว่าสร้างออกมาได้ดีมาก สวยงาม แปลกตา สนุก เข้าใจง่าย ก่อนหน้านี้ได้ชมการแสดงหุ่นเรื่อง พระเนมิราชและนะโมทะลุมิติ ก็ชื่นชอบและชื่นชมในความกล้าที่สร้างงานหุ่นที่เกี่ยวกับเด็กและสอนเรื่องพุทธศาสนา แต่พอมาชมสื่อชุดนี้ ซึ่งทำเผยแพร่ในสื่อออนไลน์ มันตอบโจทย์ที่ว่า “ใช่เลย” พวกเด็ก ๆ เข้าใจแน่นอน เนื้อหามันมีความกระชับไม่ซับซ้อน แล้วมีการเปรียบเทียบเหตุการณ์ระหว่าง 2 ยุค ซึ่งกล้ามากที่ลุกขึ้นมาทำสื่อชุดนี้ ชอบ”

**พระมหาปริณายกภัทธร จุริธมโม** ผู้ช่วยเจ้าอาวาสวัดบางบัว กรรมการสถานศึกษาโรงเรียนสังกัด สพฐ. “ได้ชมคลิปสื่อที่มีการเผยแพร่แล้ว ซึ่งชอบและชื่นชมมาก ๆ รู้เลยว่าผู้ทำต้องทำการบ้าน เยอะมาก เห็นอย่างมาก เพราะผลงานออกมาไม่มีที่ติเลย ตอบโจทย์สื่อในกลุ่มเด็กเป็นอย่างมาก มีความละเอียดในการเก็บรายละเอียดเนื้อหาและขอชื่นชมเป็นอย่างมากที่สามารถผู้เรื่องในอดีตที่เกี่ยวกับพุทธประวัติกับเหตุการณ์ของเด็กปัจจุบันได้อย่างแนบเนียนมาก ๆ อาตมายังไม่นึกเลยนะว่า เรื่องพระเจ้าพิมพิสารจะนำมาผู้เรื่องเกี่ยวกับศีล 5 ที่ง่ายต่อความเข้าใจได้ขนาดนี้ ภาพสวย หุ่นสวยน่ารัก ไม่ติดเลยที่พระพุทธเจ้าจะไม่ตรงตามลักษณะงานพุทธศิลป์ เพราะนี่เป็นสื่อหุ่นการ์ตูนเด็ก ซึ่งดูแล้วก็เข้าใจได้ ดูแล้วสนุก อาตมายังนำไปให้เด็กที่สอนได้ชมและให้ออกความคิดเห็นกันเลย ขนาดเด็กที่อาตมาเคยสอนมาตั้งแต่เด็กจนตอนนี้โตเป็นวันรุ่นมัธยมกันหมด พอเอาให้ดู เขาตอบเลยว่าชอบ ไม่เห็นต้องเป็นเด็กเลย รุ่นเขาก็ดูได้ เพลินดี เนื้อหาดีมาก ๆ เข้าใจง่าย สวย แปลก และสิ่งหนึ่งที่หลงที่ขอชื่นชมเป็นอย่างมาก คือการนำงานศิลปะหุ่นดั้งเดิมมาพัฒนาต่อยอดให้เป็นหุ่นที่ทันสมัย สวยงาม โดยไม่ได้ลบล้างหรือทำลายวัฒนธรรมเดิมเลย อันนี้ของชื่นชมจากใจจริง ๆ และขอให้โปรเจกต์นี้ถูกสร้างออกมาเยอะ ๆ เพราะมันเป็นประโยชน์มากสำหรับเด็กในปัจจุบันนี้ รู้เลยว่าเหนื่อยมาก ต้องคิดเยอะมาก คึกขานเยอะมาก เพราะงานออกมาดีจริง ๆ ขอนำไปเผยแพร่ต่อ นะครับ”

### สรุปผลการสร้างสรรค์ทำียบท

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่อง พระพุทธเจ้า ผ่านสื่อดิจิทัล เป็นงานวิทยานิพนธ์สร้างสรรค์ที่ผลิตออกมาจริงและได้รับการเผยแพร่จริง โดยกระบวนการสร้างสรรค์มีทั้งรูปแบบการสร้างสรรคตัวหุ่นแบบดั้งเดิมและการสร้างสรรค์ตัวหุ่นด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งสามารถแสดงร่วมกันได้โดยไม่มีผู้ใดสังเกตเห็นถึงผลลัพธ์ที่ออกมาว่าหุ่นทั้งสองกระบวนการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันนั้นจะมีลักษณะที่แตกต่างกัน เพราะมันทำหน้าที่สื่อความหมายและการนำมาใช้ให้มีประโยชน์เท่ากัน นอกจากนี้กระบวนการผลิตที่มีการนำอุปกรณ์ดิจิทัลมาทำการผลิตสื่อในกระบวนการต่าง ๆ ซึ่งมีความสะดวกรวดเร็วและง่ายกว่าในสมัยก่อน อีกทั้งการสร้างสรรคสื่อในช่วงการแพร่ระบาดโควิด-19 ที่หลายคนคิดว่าเป็นอุปสรรคต่อการสร้างสรรค์ผลงาน แต่เมื่อได้ทำการแก้ปัญหาต่าง ๆ อุปสรรคเหล่านั้นก็กลายเป็นโอกาสที่เราสามารถสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีและกระบวนการรูปแบบใหม่ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้มีคุณภาพได้มาตรฐานได้เช่นกัน โดยสื่อที่สร้างสรรค์ออกมาแล้วทำการเผยแพร่นั้นก็ได้พิสูจน์ให้เห็นแล้วว่ามีความชื่นชอบที่ผู้วิจัยได้วางแผนเอาไว้ โดยผลงานดังกล่าวได้ทำการสำรวจความคิดเห็นที่ผู้ชมในกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้นซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักที่มีระดับความชื่นชอบในระดับดีมากในแทบทุกข้อของการสำรวจความคิดเห็น และกลุ่มเป้าหมายรองในกลุ่มผู้ปกครองและประชาชนทั่วไป และจะนำผลการสำรวจไปพัฒนางานสื่อหุ่นในกระบวนการผลิตสื่อดิจิทัลผ่านช่องทางการสื่อสารโซเชียลมีเดีย โดยจากการศึกษา คัดค้น และสร้างสรรค์ จึงออกมา

เป็นผลงานที่เป็นรูปธรรมที่ผู้ชมในกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษาไปจนถึงระดับผู้ปกครองและประชาชนทั่วไปมีความชื่นชอบในตัวผลงานที่มีความสวยงาม สนุก เข้าใจง่าย และมีความสนุกในการศึกษาเรื่องพุทธประวัติได้อย่างเพลิดเพลินและกลมกลืน โดยไม่ได้สังเกตเห็นว่าระยะเวลาที่สร้างสรรค์นั้นมันสั้นหรือยาว หากแต่ผลงานสนุกก็สามารถชมสื่อชุดนี้ได้ตลอด และที่สำคัญเมื่อชมแล้วเกิดความเชื่อในการทำ ความดีละเว้นความชั่ว มีความเข้าใจในสิ่งที่ไม่ดีที่ไม่ควรปฏิบัติตาม

กระบวนการผลิตสื่อการแสดงหุ่นกระบอกในกระบวนการดิจิทัลเพื่อนำไปเผยแพร่แสดงให้เห็นชัดว่า มีการใช้บุคลากรในหน้าที่ที่จำเป็นและจำนวนน้อยในการทำการแสดง แต่จะใช้ปริมาณบุคลากรจำนวนมากระดับหนึ่งที่อยู่เบื้องหลังของการแสดง เนื่องด้วยกระบวนการแสดงไม่จำเป็นต้องแสดงต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ไม่จำเป็นต้องรวมบุคลากรฝ่ายต่าง ๆ เช่น นักดนตรี นักพากย์เสียง ทีมฉาก ทีมแสดง ทีมเสียง มาอยู่รวมตัวกันเหมือนแสดงสด เพราะกระบวนการสร้างสรรค์สื่อสามารถสร้างสื่อหรือถ่ายทำผลงานเป็นฉาก เป็นช่วง และสามารถสลับเหตุการณ์ของการแสดงได้ อีกทั้งจำนวนนักแสดงใช้ตามจำนวนตัวละครในฉากนั้น ๆ สามารถสลับมาเล่นฉากอื่น ๆ ได้ จึงเป็นการสร้างสรรค์การแสดงในสื่อที่ลดปริมาณจำนวนบุคลากรในการทำการแสดงได้ในระดับหนึ่ง แต่กระบวนการต่าง ๆ นั้นจะต้องทำหน้าที่หลักในฐานะเบื้องหลังการจัดการการแสดงเพื่อผลิตสื่อ เพราะผู้สร้างสรรค์นั้นต้องมีการวางแผนและเตรียมงานในขั้นตอนต่าง ๆ ล่วงหน้าเป็นอย่างดี เพื่อให้ผลงานออกสู่กระบวนการเผยแพร่ในลำดับต่อไป ซึ่งการจัดเตรียมผลงานก่อนกระบวนการเผยแพร่ย่อมมีความคล้ายคลึงกันทั้งในระบบการสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบเดิม เช่น การแสดงสด หรือการสร้างสรรค์สื่อในระบบออนไลน์ ก็กับการสร้างสรรค์สื่อรูปแบบใหม่ในระบบสื่อดิจิทัลที่เผยแพร่ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียออนไลน์

การเผยแพร่สื่อสร้างสรรค์สื่อการแสดงเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัลของผู้วิจัยได้ข้อพิสูจน์และแสดงให้เห็นว่า การนำการแสดงหุ่นที่อยู่ในรูปแบบสื่อดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารในช่องทางโซเชียลมีเดีย อาจจะไม่ใช้คำตอบสุดท้ายของความสำเร็จของการเผยแพร่สื่อ เนื่องด้วยการเข้าถึงสื่อมีความจำเป็นต้องมีการประชาสัมพันธ์ในวงกว้าง เนื่องด้วยการเผยแพร่สื่อในช่องทางโซเชียลมีเดียไม่ว่าจะเป็นช่องทาง ยูทูป หรือ เฟสบุ๊ก หากช่องทางนั้นไม่มีผู้ติดตามมีจำนวนน้อย สื่อเหล่านั้นก็ไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง หรือแม้กระทั่งการตั้งชื่อผลงานและรายละเอียด เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์นั้นได้อันดับขึ้นไปอยู่ในโปรแกรมแรกๆ ในช่องทางที่ผู้ชมจะสามารถเห็นและเข้าถึง ฉะนั้นการประชาสัมพันธ์สื่อและกลุ่มผู้ติดตามผลงานจึงมีความสำคัญและมีความจำเป็นต่อการชมได้ด้วยเช่นกัน

.....

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัยทดลอง

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล” ผู้ดำเนินงานวิทยานิพนธ์ได้ทำการทดลองสร้างสรรค์ผลงานจริงด้วยการใช้ระบบดิจิทัลในการสร้างสรรค์ รวมทั้งมีการเผยแพร่ในโลกโซเชียลและออนไลน์ ผ่านช่องทางสื่อสาร ยูทูบ (Youtube) และ เฟสบุ๊ก (Facebook) โดยมีการศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับพุทธประวัติ สถานการณ์ปัญหาและพฤติกรรมของเด็กในยุคสมัยปัจจุบันทั้งด้านบวกและด้านลบ แนวทางการสร้างสรรค์การแสดง ที่ศึกษาวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์สื่อรูปแบบใหม่ในโลกเทคโนโลยีปัจจุบันและในสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด 19 ในช่วงปี พ.ศ. 2563-2564 ศึกษาช่องทางการสื่อสารสื่อใหม่ที่มีการปรับตัวอย่างรวดเร็วในยุค New Normal และยุคสมัยการเผยแพร่ผลงานสื่อดิจิทัลในช่องทางโซเชียลมีเดีย รวมถึงได้ทำการรวบรวมความคิดเห็นจากผู้ชมระดับประถมศึกษาตอนต้นซึ่งในกลุ่มเป้าหมายหลักในการดำเนินงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

#### อภิปราย

ผลงานการสร้างสรรค์ “การแสดงหุ่นเรื่อง พระพุทธเจ้า ผ่านสื่อดิจิทัล” มีประเด็นที่น่าสนใจที่ควรนำมาอภิปรายเพื่อให้เกิดการพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่สร้างจากการแสดงหุ่นที่น่าสนใจ เนื้อหาเกี่ยวกับพุทธศาสนาประกอบใช้ในการนำเสนอ ดังนี้

#### การแสดงหุ่นผ่านสื่อดิจิทัล

การแสดงหุ่นผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในช่องทางโซเชียลออนไลน์นั้น เป็นช่องทางการเผยแพร่หนึ่งที่จะสามารถทำให้มหรสพการแสดงหุ่นนั้นอยู่รอดได้ในสังคมปัจจุบันและในอนาคต เนื่องด้วยการปรับตัวของผู้ชมสื่อต่อช่องทางการเผยแพร่สื่อได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา ระหว่างปี พ.ศ. 2563-2565 หรือมีการเปลี่ยนแปลงในช่วงการแพร่ระบาดโควิด-19 ซึ่งส่งผลกระทบต่อวงการนาฏกรรมการแสดงเป็นอย่างมาก ช่องทางการเผยแพร่สื่อในโซเชียลมีเดียออนไลน์และการผลิตสื่อดิจิทัลนั้น จึงมีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อการปรับตัวของการสื่อสารในยุค New Normal โดยศิลปินผู้สร้างสรรค์ต้องมีการปรับตัวพัฒนาตนเองและปรับทัศนคติต่อการสร้างสรรค์ผลงานให้ตามยุคสมัยปัจจุบัน เพื่อให้ศิลปินมีพื้นที่เผยแพร่ผลงานเพื่อดำรงไว้ซึ่งมหรสพการแสดงหุ่นและวิชาชีพต่อไปถึงในยุค Next Normal หรือในยุคของช่องทางการเผยแพร่ในสื่อและธุรกิจศิลปะการแสดงหุ่นในอนาคต โดยอย่าทำให้มหรสพการแสดงหุ่นถูกจำกัดเพียงการเผยแพร่ในเวทีการแสดงสดในวาระและโอกาสที่สำคัญเท่านั้น แต่มหรสพการแสดงหุ่นนั้นสามารถปรับตัว พัฒนาวិธีการ



แสดงและสร้างช่องทางการเผยแพร่ไปตามยุคสมัยได้เช่นกัน ทั้งนี้การเผยแพร่ย่อมอยู่ในมิติของการสร้างสรรค์ที่นำไปซึ่งความงดงาม การรักษาไว้ซึ่งรากเหง้าของมรดกภูมิปัญญาทางศิลปการแสดงหุ่นอันเป็นมรดกของชาติที่ควรอนุรักษ์ สืบสาน ส่งต่อและพัฒนาต่อยอดได้เป็นอย่างดี

### เนื้อหาการแสดง

เนื้อหาพุทธศาสนาที่หลายคนแสดงความคิดเห็นว่ามีความน่าเบื่อไม่ทันยุคสมัย โดยเฉพาะการนำเนื้อหาพุทธศาสนามาเผยแพร่ในกลุ่มผู้ชมเด็กเล็กไปจนถึงกลุ่มผู้ชมเด็กในระดับประถมศึกษาตอนต้น อายุระหว่าง 6-10 ขวบปี หากนำเนื้อหาด้านพุทธศาสนามาโดยไม่มีการปรุงแต่ง ปรับเปลี่ยน หรือพัฒนาให้เข้ากับบริบทการชมของกลุ่มเป้าหมาย ช่วงเวลายุคสมัย และพฤติกรรมของผู้ชมในกลุ่มเด็กดังกล่าวก็ยากที่จะทำให้ผู้ชมในกลุ่มผู้ชมเด็กเข้าถึงและดึงดูดความสนใจให้เข้ามาชมสื่อการแสดงได้เช่นกัน

การนำเนื้อหาเกี่ยวกับพุทธศาสนาโดยเฉพาะพุทธประวัติที่ดูเหมือนมีความยากและห่างไกลจากการนำมาใช้มาผสมเข้ากับการแสดงหุ่นที่ไม่มีชีวิต หากมีการปรับเนื้อหาโดยใช้กลยุทธ์ของการสร้างสรรค์ให้มีความแยบยลของเนื้อหาที่กลมกลืนกับยุคสมัยและกลมกลืนไปกับเนื้อหาด้านพุทธศาสนาหรือพุทธประวัติ รวมถึงการดำเนินเรื่องที่กำลังเป็นที่น่าสนใจหรือเป็นเหตุการณ์ที่ผู้ชมคุ้นเคย และคุ้นชินในยุคสถานการณ์ในปัจจุบัน โดยมีการผสมผสานการแสดงหุ่นที่พัฒนาให้มีความสามารถแสดงการเคลื่อนไหวได้สมจริงและมีรูปปลั๊กที่โดดเด่นสะดุดตา เนื้อหาเกี่ยวกับพุทธศาสนาหรือพุทธประวัติก็สามารถดึงดูดและสร้างความสนใจแก่ผู้ชมในกลุ่มเด็กได้ไม่น้อย และยังสามารสร้าง ความสนใจให้ผู้ปกครองที่มีความสนใจที่จะเลือกการแสดงเหล่านั้นให้เป็นสื่อดีสำหรับเด็ก ๆ ในเวลาเดียวกัน โดยหลักจากการประเมินผลงานสร้างสรรค์จากกลุ่มเป้าหมายที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้นั้น ผลที่ออกมากลับทำให้ผลการประเมินมีความเปลี่ยนแปลงไปจากที่คาดไว้ โดยผลการประเมินที่ผู้วิจัยวางแผนไว้เบื้องต้นว่างานสร้างสรรค์ชุดนี้จะมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลายอายุระหว่าง 10-12 ขวบปี และได้มีการปรับเปลี่ยนภายหลังจากการค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับจิตวิทยาเด็กในเอกสารและผู้ที่คลุกคลีในวงการสื่อเด็ก และเมื่อทำการประเมินในกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้นอายุเฉลี่ยระหว่าง 6-10 ขวบปีนั้น ผลลัพธ์ของงานวิจัยกลับแสดงให้เห็นว่าเด็กกลุ่มระดับประถมศึกษาตอนต้นอายุระหว่าง 6-10 ขวบปีนั้นมีความชื่นชอบสื่อที่ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างสรรค์ขึ้นโดยมีความชื่นชอบระดับมากที่สุดเกิน 95 % ในทุกหัวข้อของการประเมินผลงาน ซึ่งผลชี้วัดมีปริมาณความชื่นชอบและความเข้าใจลึกซึ้งซึ่งมากกว่าเด็กเล็กหรือเด็กโตที่กำลังเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนต้น จึงทำให้การอธิบายในหัวข้อนี้เข้าสู่แนวทางที่บ่งชี้ว่า การสร้างสรรค์การแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัลในลักษณะนี้ สามารถดึงดูดความสนใจและครองใจในกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้นอายุระหว่าง 6-10 ขวบปี ตามที่ผู้ดำเนินงานวิจัยได้มีการเปลี่ยนแปลงหลังจากที่

ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลและวิเคราะห์อย่างถูกต้อง และเป็นการย้ำแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานที่ต้องใส่ใจในพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย เนื้อหา รายละเอียดของกระบวนการและขั้นตอนการสร้างสรรค์ในทุกมิติของผลงานให้อยู่ในระดับดีมีมาตรฐาน สร้างความแปลกใหม่ในวงการสื่อ ก็สามารถทำให้สื่อที่สร้างสรรค์นั้นครองใจขยายกลุ่มผู้ชมในกลุ่มเด็กได้ทุกระดับอายุไปจนถึงระดับผู้ใหญ่

### ช่องทางการเผยแพร่การแสดงผลงานที่สร้างในรูปแบบสื่อดิจิทัล

ช่องทางการเผยแพร่การแสดงผลงานในรูปแบบสื่อดิจิทัลในโซเชียลออนไลน์นั้น เป็นเพียงช่องทางการเผยแพร่ แต่จะทำให้ผู้ชมสนใจและเข้าถึงนั้นต้องอาศัยการประชาสัมพันธ์เผยแพร่ข้อมูลให้ถึงผู้รับสาร โดยช่องทางการสื่อสารในโซเชียลมีเดียออนไลน์ไม่ใช่คำตอบสุดท้ายที่ผู้ชมจะมีจำนวนปริมาณมากและมีความสนใจในการเข้าชมและเข้าถึง ช่องทางสื่อสารนั้น ๆ ต้องมีจำนวนผู้ติดตามมากไปพร้อม ๆ กัน รวมถึงสื่อที่เผยแพร่ต้องมีกลยุทธ์ในการสร้างความน่าสนใจ ดึงดูดและมีความเหมาะสมสำหรับผู้ชมในแต่ละวัย รวมไปถึงต้องมีกลยุทธ์ในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายโดยตรง หากช่องทางการส่งผลการแสดงผลงานในระบบสื่อดิจิทัลสามารถส่งไปยังผู้รับสารได้ทั่วถึงและมีปริมาณมาก ก็สามารถที่จะสร้างมิติของการชม กระแสความนิยมและสามารถสร้างรายได้ให้กับศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานได้อีกทางหนึ่ง แต่หากความนิยมในช่องทางสื่อนั้นมีจำนวนน้อย ผลลัพธ์ที่กล่าวมาข้างต้นก็ไม่สามารถเป็นจริงได้

### ระยะเวลาของการนำเสนอผลงานสื่อ

ระยะเวลาของสื่อการแสดงผลงานเรื่องพระพุทธรูปเจ้าผ่านสื่อดิจิทัลไม่ได้มีปัจจัยในการจำกัดให้มีระยะเวลาของสื่อที่สั้นเหมาะสมสำหรับเด็กที่เป็นผู้ชมเท่านั้น แต่หากสื่อการแสดงผลงานเรื่องพระพุทธรูปเจ้าผ่านสื่อดิจิทัลนั้นมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ สนุก มีความสวยงาม เข้าใจง่าย เข้ายุคสมัย มีรสนิยมถูกใจกลุ่มผู้ชม สื่อที่มีระยะเวลาการชมที่ยาวก็สามารถครองใจผู้ชมสื่อได้ด้วยเช่นกัน โดยงานสร้างสรรค์การแสดงผลงานเรื่องพระพุทธรูปเจ้าผ่านสื่อดิจิทัลได้พิสูจน์แล้วว่า ผลงานสื่อจำนวน 2 ตอนที่มีระยะเวลาการนำเสนอสื่อที่ต่างกัน โดยสื่อการแสดงผลงานเรื่องพระพุทธรูปเจ้า ตอน “คนเหมือนกัน” มีความยาวไม่เกิน 10 นาที ในขณะที่สื่อการแสดงผลงานเรื่องพระพุทธรูปเจ้า ตอน “แพะรับบาป” มีความยาวของสื่อมากกว่า 12 นาที และการนำการแสดงผลงานทั้ง 2 ตอน มาร้อยต่อกันโดยมีความยาว 20 กว่านาที เมื่อผู้ชมในกลุ่มเด็กได้ชมแล้วก็ได้สร้างความเพลิดเพลินให้กับกลุ่มผู้ชมเด็กโดยไม่สนใจว่าระยะเวลาจะยาวนานเท่าไร ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและสถานการณ์รอบตัวเด็กที่กำลังทำการชมสื่อในเวลานั้น ซึ่งระยะเวลาการชมสื่อที่จะสามารถสะกดให้ผู้ชมกลุ่มเด็กมีความสนใจได้จะอยู่ในช่วงเวลาไม่มากจนเกินไป และขึ้นอยู่กับเนื้อหาและรูปแบบเทคนิคการนำเสนอเป็นประเด็นสำคัญ

## สรุปผลวิจัย

### การนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์หุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล

การทดลองสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 2 ตอนให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมระดับประถมศึกษาตอนต้นอายุระหว่าง 6-10 ขวบปี ที่ได้พัฒนารูปแบบการแสดงและมีการเผยแพร่การแสดงหุ่นในช่องทางสื่อสารใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 และยุค New Normal ที่ทำให้การแสดงหุ่นต้องปรับตัวทั้งในรูปแบบการแสดงที่มีความกระชับ สนุก เนื้อหาเข้าใจง่าย และสามารถเข้าถึงได้ง่ายทุกเวลา ทุกสถานที่และทุกกลุ่มวัย เนื่องด้วยกลุ่มผู้ชมในวัยเด็กเติบโตมาในยุคของการสื่อสารออนไลน์ด้วยเครื่องมือดิจิทัล การสร้างสรรค์การแสดงหุ่นที่ต้องใช้บุคลากรจำนวนมากในการเผยแพร่การแสดงสดแบบดั้งเดิมเพียงครั้งเดียวนั้นสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้จำนวนบุคลากรที่จำนวนลดน้อยลง โดยวางแผนการดำเนินงานให้เหมาะสมตามช่วงเวลา สถานการณ์ และโอกาสที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละขั้นตอน เพื่อนำเนื้อหาต่าง ๆ มาประกอบรวมได้เป็นผลงานที่สมบูรณ์ที่สามารถนำไปเผยแพร่ในช่องทางสื่อออนไลน์ที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ โดยผลการสื่อสารของสื่อที่ทดลองผลิตนั้นสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ชมในกลุ่มเด็กในระดับประถมศึกษาตอนต้นได้ในระดับดีมากและเป็นสื่อที่ผู้ปกครองจะเลือกให้เด็กชม เพื่อพัฒนาด้านความคิด จริยธรรม และน้อมนำหลักธรรมความดีแห่งพุทธศาสนาผ่านการเล่าเรื่องพุทธประวัติให้แก่เด็ก ๆ ชม เนื่องด้วยมีเนื้อหาหลักธรรม พุทธประวัติและเหตุการณ์จริงที่เข้าใจง่าย มีความสนุก รูปแบบการเสนอด้วยหุ่นที่แปลกใหม่เหมาะสมสำหรับเด็กเล็ก ซึ่งเด็กโตไปจนถึงประชาชนทั่วไปก็สามารถชมได้เช่นกัน

นอกเหนือจากเนื้อหาด้านพุทธศาสนาที่ได้มีการพัฒนาปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสถานการณ์จนสร้างความพึงพอใจแก่ผู้ชมแล้ว ระยะเวลาในการนำเสนอผลงานของแต่ละตอนที่ผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้ชี้แนะให้จำกัดระยะเวลาสื่อไม่ควรมีมากเกินไปหรือควรสร้างสรรค์สื่อสั้น ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับสื่อเด็กที่สมาธิการชมสื่อไม่ยาวเท่ากับผู้ชมในกลุ่มผู้ใหญ่ แต่ด้วยรูปแบบนำเสนอที่สวยงามแปลกใหม่ เข้าใจง่ายและมีความสนุกสนานที่เหมาะสมกับวัยของผู้ชม ผลงานชุดนี้จึงสามารถสะกดความสนใจให้เด็กสามารถชมได้เกินระยะเวลาที่ผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้แนะนำไว้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการสร้างสรรคว่ามีความสนุกสนานสนใจในระดับไหน อีกทั้งปริมาณผู้ชมสื่อดิจิทัลนั้นจะมีปริมาณมากน้อยย่อมขึ้นอยู่กับการประชาสัมพันธ์เผยแพร่ข้อมูล รวมถึงจำนวนผู้ติดตามช่องทางสื่ออื่น ๆ ว่ามีจำนวนมากน้อยเพียงใด อีกทั้งการตั้งชื่อสื่อที่มีความยากง่ายต่อการค้นหาหรือไม่ เพราะช่องทางของสื่อโซเชียลออนไลน์เป็นเพียงช่องทางในการเผยแพร่เท่านั้น ส่วนจะได้รับความนิยมของการเข้าถึงและการเข้าชมมากน้อยนั้นย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยข้างต้นที่กล่าวไว้

## การสร้างสรรคศิลปะการแสดงหุ่น

การสร้างสรรคศิลปะการแสดงหุ่นซึ่งรวมไปถึงตัวหุ่นนั้น การนำเทคโนโลยีการผลิตแบบสมัยใหม่และการสร้างสรรคหุ่นในรูปแบบการสร้างสรรคหุ่นแบบดั้งเดิมนั้น ถึงแม้ว่ากระบวนการสร้างสรรคจะมีความแตกต่างกัน แต่ผลลัพธ์ของศิลปะหุ่นเมื่อมองจากบุคคลภายนอกหรือผู้ชมแล้ว หุ่นนั้นไม่มีความแตกต่างกัน โดยมีความสวยงามและน่าสนใจเท่ากันและสามารถทำหน้าที่ในการแสดงสื่อสารได้ดีเช่นเดียวกัน แต่กลไกในการเคลื่อนไหวของหุ่นนั้น เช่น ตา ปาก มือ ฯลฯ เป็นการเคลื่อนไหวที่สร้างความสมจริงให้ในการแสดงอารมณ์กับการแสดงหุ่นเป็นอย่างมาก อีกทั้งการเคลื่อนไหวดังกล่าวสามารถสร้างความเชื่อต่อการชมการแสดงได้เป็นอย่างดี ในส่วนของการขีดแสดงนั้นไม่มีความจำเป็นต้องศึกษาการแสดงแบบนาฏศิลป์หรือการแสดงหุ่นแบบดั้งเดิม เพียงแต่ผู้ขีดแสดงต้องมีความเข้าใจในกลไกการบังคับการเคลื่อนไหวของตัวหุ่นและเข้าใจการสื่อสารด้วยการใช้อักษรภาษาท่าทางที่เป็นธรรมชาติ รวมถึงมีความเข้าใจในเนื้อหาและอารมณ์ตัวละครหุ่นที่ทำการแสดง

## บทประพันธ์และเพลงประกอบการแสดง

บทประพันธ์และเพลงประกอบการแสดงต้องสร้างสรรค์ให้เหมาะแก่กลุ่มเป้าหมายของผู้ชมในวัยเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้นที่ต้องใช้เนื้อหาที่สนุกในทุกช่วง มีความกระชับเข้าใจง่าย โดยหากเนื้อหามีความสลับซับซ้อนและใช้ประโยคคำพูดที่ยากเกินวัย จะทำให้ยากต่อการจดจำและไม่เป็นที่สนใจของผู้ชมในกลุ่มเด็ก รวมถึงการนำเสนอเนื้อหาในสื่อควรเป็นเนื้อหาใจความประเด็นเดียว นอกจากนี้ การใช้สีน้กพากย์เสียงระดับอาชีพนั้นเป็นการสร้างความเชื่อในการแสดงเป็นอย่างมาก เพราะเสียงพากย์ในกลุ่มนักพากย์มืออาชีพจะสามารถสร้างอารมณ์ร่วมขณะชมให้มีความเชื่อและโน้มน้าวผู้ชมได้เป็นอย่างดีรวมถึงการสร้างสรรคดนตรีประกอบการแสดงที่มีความไพเราะ สื่อความหมายของสถานการณ์ อารมณ์ บรรยากาศของสิ่งแวดล้อม และอัตลักษณ์ของสำเนียงภาษาดนตรีที่บ่งบอกเอกลักษณ์ที่ชัดเจน ย่อมทำให้สื่อการแสดงมีความสมบูรณ์เป็นที่สนใจแก่ผู้ชมมากยิ่งขึ้น

## การใช้กราฟิกในรูปแบบการ์ตูนในงานสื่อการแสดงหุ่น

การใช้รูปแบบกราฟิกและแอนิเมชันในรูปแบบการ์ตูนที่มีความสดใสสวยงามเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมเด็กมาสร้างสรรค์ให้เป็นฉากประกอบการแสดงและสร้างสรรคงานศิลปะหุ่น เป็นการสร้างสรรค์ที่โดนใจและดึงดูดความสนใจในกลุ่มเด็กที่มีต่อสื่อได้เป็นอย่างดี โดยตัวละครที่เป็นรูปลักษณะตัวการ์ตูนและรูปสัตว์จะเป็นที่สนใจเป็นพิเศษ

การเผยแพร่และการรับรู้หลักธรรมทางพุทธศาสนาจะมีคุณค่าตามกลุ่มและพื้นฐานของผู้รับฟัง กลุ่มเป้าหมายของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้คือกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้นอายุระหว่าง 6-10

ขวบปี ซึ่งมีพฤติกรรมการใช้สื่อในในโลกปัจจุบัน โดยเด็กกลุ่มนี้ได้เติบโตอยู่ในโลกแห่งการสื่อสารที่สามารถเข้าถึงสื่อปัจจุบันได้ด้วยตัวเองและอย่างรวดเร็ว มีความนิยมและมีศักยภาพในการเสพสื่อในโลกโซเชียลผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ เช่น ยูทูบ (Youtube) เฟสบุ๊ก (Facebook) ตี๊กต็อก (Tiktok) ทวิตเตอร์ (Twitter) และช่องทางสื่อโซเชียลออนไลน์อื่น ๆ แต่ด้วยประเทศไทยเรามีศิลปวัฒนธรรมการแสดงหุ่น ซึ่งน่าจะสามารถนำมาเป็นสื่อถ่ายทอดพุทธศาสนาให้กับเด็กในกลุ่มเป้าหมายได้ ผู้วิจัยได้พิสูจน์แล้วว่า การสร้างสรรค์สื่อการแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัลนั้น สามารถทำหน้าที่การส่งสารไปยังกลุ่มเป้าหมายให้มีความชื่นชอบได้จริง แล้วเมื่อกลุ่มเป้าหมายได้เข้าถึงสื่อการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ขึ้นกลุ่มเป้าหมายได้ตระหนักรู้ถึงหลักธรรมความดีแห่งพุทธศาสนา

### ข้อเสนอแนะ

1. การสร้างสรรค์การแสดงหุ่นผ่านสื่อดิจิทัล ผู้สร้างสรรค์ควรมีความรู้ถึงกระบวนการสร้างสื่อในทุกขั้นตอน
2. การนำเนื้อหาทางพุทธศาสนามาใช้กับสื่อการแสดงต่าง ๆ มีความจำเป็นต้องพัฒนาตัดแปลงให้เข้ายุคสมัย มีการสอดแทรกเหตุการณ์และสถานการณ์ รวมถึงพฤติกรรมของกลุ่มผู้ชมจะเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้ชมมีความสนใจในสื่อ
3. ในการสร้างสื่อด้านพุทธศาสนาโดยการนำนาฏกรรมการแสดง ผู้สร้างสรรค์และทีมงานต้องมีความมุ่งมั่นตั้งใจศึกษาเนื้อหาด้านพุทธศาสนาอย่างถ่องแท้ ทุ่มเท และไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคเนื่องด้วยเนื้อหาพุทธศาสนาเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนที่ต้องทำการศึกษาอย่างแตกฉานและลุ่มลึก เพื่อให้ได้ข้อมูลถูกต้องที่จะนำมาพัฒนาบทเพื่อประกอบการแสดง
4. การพัฒนาเนื้อหาต้องอยู่ในกรอบที่ถูกต้องไม่ผิดเพี้ยนไปจากเดิม
5. ผู้สร้างสรรค์ต้องเข้าใจถึงศิลปะการสร้างและการแสดงหุ่นอย่างเชี่ยวชาญ เพื่อที่จะสามารถพัฒนาตัดแปลงให้การแสดงหุ่นนั้นสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้ทุกมิติและมีคุณภาพ
6. ผู้สร้างสรรค์และผู้ร่วมงานในทุกขั้นตอนต้องมุ่งมั่นถึงประโยชน์ส่วนร่วม โดยเฉพาะประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นกับเด็กที่จะมีธรรมะในใจ เพื่อนำหลักธรรมความดีที่อยู่ในเนื้อหาพุทธศาสนาผ่านการแสดงหุ่นไปใช้ในการดำเนินชีวิต
7. ผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านพุทธศาสนาอันจะเอื้อประโยชน์มหาศาลให้กับสังคม ผู้สร้างสรรค์เองควรเป็นตัวอย่างแห่งการดำเนินชีวิตภายใต้หลักธรรมคำสอนของบวรพุทธศาสนา เพื่อบารมีแห่งธรรมจะเป็นพลังในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพต่อสังคม

การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล  
 และการสร้างสรรค์การแสดงหุ่นที่มีความเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนานั้น  
 ไม่ใช่เรื่องไกลตัวและยากเกินความสามารถและความตั้งใจ  
 ผู้ดำเนินงานวิทยานิพนธ์มีความมุ่งมั่นที่จะคงไว้ซึ่งหลักธรรมคำสอนแห่งบวรพุทธศาสนา  
 เพื่อเป็นการเผยแพร่หลักธรรมอันดีงานให้กับเด็กและสังคมไทย  
 การสร้างสรรค์ผลงานในวิทยานิพนธ์ในระดับดุสิตบัณฑิตในครั้งนี้ก็บรรลุถึงความตั้งใจอันแน่วแน่  
 และเป็นบุญกุศลที่ผู้สร้างสรรค์ได้ตั้งใจศึกษาและสร้างสรรค์ผลงาน  
 เพื่อมอบให้กับแผ่นดินในการรับใช้พุทธศาสนา  
 และให้แก่นแท้ของหลักธรรมแห่งการดำเนินชีวิตให้คงอยู่กับสังคมมนุษย์  
 ผ่านสื่อการแสดงหุ่นเรื่องพระพุทธเจ้านี้สืบไป

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
 CHULALONGKORN UNIVERSITY

## บรรณานุกรม

Amarin Baby & Kids (2563). "พัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของเด็กวัยเรียน 6-12 ปี." Retrieved 21 มกราคม, 2563, from <https://www.amarinbabyandkids.com/kids/school-age-children-milestone/>.

BrandBuffet (2562). "เปิดพฤติกรรมคนไทย 5 Gens เสพสื่อเก่า-ออนไลน์ เปลี่ยนไปอย่างไรในปี 2562." Retrieved 21 พฤศจิกายน, 2562, from <https://www.brandbuffet.in.th/2019/11/thai-consumer-consumption-media-content-and-platforms-in-2019/>.

Chillout Kore (2563). "วัดชินฮึงซา." Retrieved 5 พฤษภาคม, 2563, from <https://www.chilloutkorea.com/sinheungsa-temple-seoraksan/>.

DMCtv - Dhamma Meditation Channel (2556). "นิทรรศการพระพุทธเจ้าเปิดโลก ฉบับเต็ม." Retrieved 11 ธันวาคม, 2556, from <https://bit.ly/3zY61Ga>.

eventpop (2562). "Bodhi Theater เนรมิตวัดให้ใกล้ชิดชุมชนและคนรุ่นใหม่ด้วยการเล่าธรรมะ 3 มิติ." Retrieved 25 พฤษภาคม, 2562, from <https://bit.ly/3NkMti7>.

FM 96.5 Thinking RADION (2563). "เจาะตลาดแดนมังกร." Retrieved 11 ตุลาคม, 2563, from <https://www.youtube.com/watch?v=4CJpMme7PLO>.

George A. Miller (1951). "Language and Communication." 6.

George A. Miller (1951). Language and Communication (New York, McGraw-Hill).

HR NOTE.asia (2562). "เรียนรู้เงินเนอร์เรชั่นอัลฟา ". Retrieved 5 สิงหาคม, 2562, from <https://th.hrnote.asia/tips/190805-generation-alpha/>.

Marketingoops (2561). "เจาะเทรนเด็ก Gen Alpha เพียงพ่อแม่สนับสนุนก็ประสบความสำเร็จในอ

นาคนได้." Retrieved 17 ธันวาคม, 2561, from <https://www.marketingoops.com/reports/gen-alpha-s26//>.

Mthai (2562). "ตื่นตา! นิทรรศการศิลปะดิจิทัลสุดล้ำ 'โพธิ์เรียเตอร์' ในโบสถ์วัดสุทธิวาราม กรุงเทพฯ." Retrieved 16 พฤษภาคม, 2562, from <https://bit.ly/3OJcsmr>

Positioning (2547). "ดาวธรรม เชื้อแล้วใช่เลย. ." Retrieved 4 พฤศจิกายน, 2547, from <https://positioningmag.com/6786>.

Positioning (2562). "PwC ชี้ผู้บริโภคซื้อดั้งเดิมหันเสพสื่อบันเทิงแพลตฟอร์มดิจิทัล." Retrieved 29 มีนาคม, 2562, from <https://positioningmag.com/1222497>.

PostToday (2552). "พระธรรมกิตติเมธี นำคณะดูงานที่วิเวกผ้าพระพุทธรูปศาสนาใต้หวัน." Retrieved 20 กันยายน, 2552, from <https://www.posttoday.com/dhamma/4186>.

PostToday (2560). "ธรรมชาติของคนยุค 4.0 ทำไมต้องอินเทอร์เน็ต." Retrieved 13 กุมภาพันธ์, 2560, from <https://www.posttoday.com/life/healthy/480706>.

psicoterapiazen bahiablanca ("When you Sing" Mantra - Tina Turner y otros). "2556." Retrieved 19 มกราคม, 2556, from <https://www.youtube.com/watch?v=TOsJfass6jQ>.

RienDee (2555). "Contemporary Art." Retrieved 28 พฤษภาคม, 2555, from <https://riendee.wordpress.com/contemporary-art/>.

Ron (2556). "ภาพพระพุทธรูปเจ้า." Retrieved 23 พฤษภาคม, 2556, from <https://bit.ly/3brPmAA>

Rudolf W.E. Hampe (2542). สมุดภาพพุทธจริยาประวัติ. กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์ธรรมสภา.

Salika (2563). "มองเห็นห้วงสีดำจากวิกฤต Covid-19 ที่พันพิชเศรษฐกิจ สะท้อนค่าจ้างและตำแหน่งงานทั่วโลก." Retrieved 15 เมษายน, 2563, from <https://www.salika.co/2020/04/15/black-swan-theory-in-covid19-crisis-impact-workforce/>.



Thai Tour (2563). "ท่องเที่ยว." Retrieved 5 พฤษภาคม, 2563, from <http://www.oceansmile.com/nepal/Photinat.htm>.

Tookatoonthai (2561). "การแสดงหุ่นกระบอกเนมิราชชาดก." Retrieved 14 มิถุนายน, 2561, from <https://www.youtube.com/watch?v=PFEdnM66L40&t=81s>.

Tookatoonthai (2564). "การแสดงหุ่นกระบอกเรื่อง "ซ่อนกลิ่นเดอะมิวสิคัลฟัพเพทโชว์" Thai puppet show." Retrieved 15 สิงหาคม, 2564, from <https://www.youtube.com/watch?v=EWYTISw7C0s&t=2401s>.

Tookatoonthai (2564). "พระพุทธรเจ้า Buddha "พุทธรัง สระระณัง คัจฉามิ" โดย นิเวศ แววมณะ บ้านตุ๊กกะตุนหุ่นกระบอกไทย." Retrieved 31 ตุลาคม, 2564, from <https://www.youtube.com/watch?v=s8UCH6D8Jfc>.

Tookatoonthai (2564). "พระพุทธรเจ้าเดอะซีรี Buddha ตอน คนเหมือนกัน สร้างสรรค์โดย นิเวศ แววมณะ บ้านตุ๊กกะตุนหุ่นกระบอกไทย." Retrieved 4 พฤศจิกายน, 2564, from <https://www.youtube.com/watch?v=p3P2JmGf7Ow&t=8s>.

Tookatoonthai (2564). "พระพุทธรเจ้าเดอะซีรี Buddha ตอน แพะรับบาป สร้างสรรค์โดย นิเวศ แววมณะ บ้านตุ๊กกะตุนหุ่นกระบอกไทย." Retrieved 4 พฤศจิกายน, 2564, from <https://www.youtube.com/watch?v=9o-4p5wmax&t=10s>.

Tookatoonthai (2564). "หุ่นกระบอก นะโมทะลุมิติ ตอน ๑๐ นักเลงหัวไม้สนับสนุนโดย กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์." Retrieved 24 กุมภาพันธ์, 2564, from <https://www.youtube.com/watch?v=OCmJ6HeGKb8>.

TPchannel (2564). "มุ่งประชาธิปไตย ไปกับสถาบันพระปกเกล้า." Retrieved 20 มกราคม, 2564, from <https://www.youtube.com/watch?v=e9iaF51JEOw>.

WINnews (2559). "บูรณะ "องค์พระโตบุทสี" มรดกพุทธศาสนาในญี่ปุ่น." Retrieved 11 มีนาคม,

2559, from <https://www.winnews.tv/news/129>.

Wisdom Talk (2558). "สื่อสร้างสรรค์สำหรับเยาวชน โดย ผศ.ดร.พรทิพย์ เย็นจะบก." Retrieved 9 มกราคม, 2558, from <https://www.youtube.com/watch?v=8Ys5JitZn8k>.

Youtube (2558). "หลวงพี่โตราเอมอนเทศเร่ปในรายการลูกทุ่งทีวีพล. ." Retrieved 18 พฤศจิกายน, 2558, from <https://bit.ly/39SkPeN>.

Youtube (2561). "ศาสนา เพลงเร่ป ชีวิต 2 ด้าน พระสงฆ์ DJ ญี่ปุ่น." Retrieved 17 มิถุนายน, 2561, from <https://www.youtube.com/watch?v=VKPOgZWt1KO>.

Youtube (2562). "การแสดงชุดผจญมาร." Retrieved 13 พฤษภาคม, 2562, from <https://bit.ly/3Olttvk>

Youtube (2562). "พระเทศตั้งนมโหม้นโก๋จริง ๆ." Retrieved 8 พฤษภาคม, 2562, from <https://bit.ly/3bp08Yg>.

Youtube (2562). "เพลงเร่ป พระสงฆ์ DJ ญี่ปุ่น." Retrieved 17 มิถุนายน, 2562, from <https://www.youtube.com/watch?v=AxsbmSDI06c>

Youtube (2563). "พระพุทธเจ้าทั้งเมีย?.." Retrieved 3 กุมภาพันธ์, 2563, from <https://bit.ly/3HVbkrY>

กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข (2562). "การส่งเสริมกิจกรรมทางกายสำหรับเด็กแรกเกิด - 5ปี." Retrieved 7 พฤษภาคม, 2562, from <https://bit.ly/3xTBPCe>

กระทรวงดิจิทัล (2020). "ทฤษฎี Black Swan สิ่งที่เราไม่เคยเจอ ไม่ได้แปลว่าไม่มี." Retrieved 20 กรกฎาคม, 2563, from <https://www.longtunman.com/17469>

กรุงเทพธุรกิจ (2563). "The Black Swab Event ยากจะเห็น แต่จำเป็นต้องวางแผน. ." Retrieved 3 มิถุนายน, 2563, from <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/650355>.

กฤษรา วริศราภุริชา (2532). งานฉากละคร 1. กรุงเทพฯ, สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กฤษรา วริศราภุริชา (2548). การจัดแสงสำหรับเวที. กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กฤษรา วริศราภุริชา (2551). งานฉากละคร 1. กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กฤษรา วริศราภุริชา (2551). งานฉากละคร 1. กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การใช้นาฏกรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านสุขภาพ สังคม สิ่งแวดล้อม (2564). "การใช้นาฏกรรมเพื่อพัฒนา... โดยการใช้นาฏกรรมหุ่นเป็นสื่อ เรื่อง “แรงงานแท้ แรงงานเถื่อน” (ฉบับเต็ม)." Retrieved 25 มกราคม, 2565, from [https://www.youtube.com/watch?v=eIU5ClgD\\_tl&t=676s](https://www.youtube.com/watch?v=eIU5ClgD_tl&t=676s).

กำจร หลุยยะพงศ์ (2554). "แนวคิดเบื้องต้นของการวิเคราะห์ภาพยนตร์." วารสารการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.

คำเจริญ, พ. (2561). "เด็กกับการรู้เท่าทันดิจิทัล." Retrieved กรกฎาคม, 2561, from <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/169372>.

จักรกฤษณ์ สิริริน (2563). "ทฤษฎี “หงส์ดำ”." Retrieved 20 กรกฎาคม, 2563, from [https://www.matichonweekly.com/in-depth/article\\_327095](https://www.matichonweekly.com/in-depth/article_327095).

จักรพันธ์ โปษยกฤต (2552). หุ่นจักรพันธ์. กรุงเทพมหานคร, โรงพิมพ์กรุงเทพ.

จิระประภา บุญนิติย์ (2522). หุ่น การทำและวิธีใช้.

เดลินิวส์ (2559). "ศิลปินประติมากรรมระดับโลก." Retrieved 2559, 28 กรกฎาคม, from <https://www.dailynews.co.th/article/375804>

นายอินทร์ (2563). "พระพุทธเจ้า." Retrieved 2563, from

<https://www.naiin.com/product/detail/32225>.

นิมิต พิพิธกุล (2558). การศึกษาและการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์หุ่นตะวันออกและตะวันตก.

กรุงเทพมหานคร, สำนักศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย.

นิเวศ แววมณ (2560). นวัตกรรมการแสดงหุ่นกระบอกไทยเรื่องพระเนมิราช. กรุงเทพมหานคร, ศิลปกรรมศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญเลิศ ศุภดิกล (2523). การสื่อสารโครงสร้างและหน้าที่ในสังคม. กรุงเทพมหานคร, เจริญวิทย์การพิมพ์.

บุหงา ชัยสุวรรณ พรพรรณ ประจักษ์เนตร (2558). "พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่และพฤติกรรมเน่ของวัยรุ่น อายุ ระหว่าง 10-19 ปี." Retrieved มกราคม-เมษายน, 2558, from

<http://www.gscm.nida.ac.th/public-action/Journal/Vol.1-58/3.pdf>

ปยุตโต, ส. ป. อ. (2561). พุทธธรรมฉบับเดิม. กรุงเทพมหานคร, โรงพิมพ์พระพุทธศาสนาของธรรมสภา.

โปษยกฤต, ม. (2563). "ผลงานจักรพันธ์ โปษยกฤต." Retrieved 9 กันยายน, 2563, from

<https://bit.ly/3bl4lfz>.

พระมหาธนิศ สิริวิมลทิน (2561). "รูปแบบและกระบวนการสื่อสารพุทธธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระสงฆ์ในสังคมไทย." Retrieved 25 มกราคม, 2561, from

<http://www.cmruir.cmru.ac.th/handle/123456789/902>

พระสาโรจน์ ธีรภทโท (2561). "การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อจัดการสอนศีลธรรมสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา." Retrieved 29 เมษายน, 2561, from <https://bit.ly/3HSM2uy>.

พันธุ์ทิพย์ (2556). "ผลงานเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์." Retrieved 24 กุมภาพันธ์, 2556, from

<https://pantip.com/topic/30178465>.

พันธุ์ทิพย์ (2561). "อานิสงส์การทำลาย พระพุทธรูป." Retrieved 11 เมษายน, 2561, from <https://pantip.com/topic/37553467>.

พุทธทาส อินทปัญโญ (2538). พุทธประวัติสำหรับเยาวชน. กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์ธรรมสภา.

พุทธวัฒน์ (2562). "เว็บไซต์เพื่อการศึกษา." 2562, from <https://sites.google.com/site/7pattawat55/home/>.

พุทธสุภาชิต (2563). "กำเนิดพระพุทธรูป." Retrieved 5 พฤษภาคม, 2563, from <http://dandinth.com/AR-001-8.HTM>.

พูนพิศ อมาตยกุล (2552). เพลง ดนตรี และนาฏศิลป์ จากศาสนสมเด็จ. กรุงเทพมหานคร, เรือนแก้วการพิมพ์.

โพสต์ทูเดย์ (2557). "คนไทยติดเสพสื่อหน้าจอ." Retrieved 2 มีนาคม, 2557, from <https://www.posttoday.com/economy/news/281072>.

โพสต์ทูเดย์ (2560). "ธรรมชาติของคนยุค 4.0 ทำไมต้องอินเทอร์เน็ต." Retrieved 13 กุมภาพันธ์, 2560, from <https://www.posttoday.com/life/healthy/480706>

ภัทรนันท์ ไทยะสิน (2559). "“ภาพ” รากฐานการสร้างสรรค์ สื่อสาร." วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม: 28.

ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์ (2557). "พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน." วารสารพยาบาลทหารบก: 174.

ภาณุ สรวยสุวรรณ (2555). "การวิเคราะห์สุนทรียภาพในพระพุทธรูปสุโขทัยด้วยหลักการทางทัศนศิลป์." 1 มกราคม, from <https://bitly.is/3xVFBC8>.

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (2557). "พระพุทธรูปเจ้ากับลักษณะบุรุษ." Retrieved 28 ธันวาคม, 2557, from <https://www.mcu.ac.th/article/detail/14344>.

มัทนี รัตติน (2559). ศิลปะการแสดงละครคอน. กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย (2562). "คู่มือสำหรับพ่อแม่เพื่อเผยแพร่ความรู้การดูแล และ พัฒนาการเด็ก ตอน เด็กวัยเรียน 6-12 ปี." Retrieved 2 เมษายน, 2562, from <https://pubhtml5.com/wrfu/dbuu/basic>.

โล่ห์พัฒนานนท์, ฐ., et al. (2561). "ภาพยนตร์กับทฤษฎีแห่งความบันเทิง." วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจ บัณฑิตย.

ไลฟ์สไตล์ (2562). "ทำความรู้จัก Gen Alpha เด็กเจนใหม่ล่าสุดที่เราต้องตามเขาให้ทัน." Retrieved 3 ตุลาคม, 2562, from <https://today.line.me/th/v2/article/MpBeya>.

วิกิพีเดีย (2563). "มหาบุริสลักขณะ." Retrieved 16 กรกฎาคม, 2563, from <https://th.wikipedia.org/wiki/มหาบุริสลักขณะ>.

ศราวุธ จันทระขำ (2550). หุ่นกระบอกคณะชเวงหลานแม่บุญช่วย จังหวัดนครสวรรค์. กรุงเทพมหานคร , จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศักดิ์ดา ปั่นแห่งเพ็ชร (2520). หุ่นกระบอกโครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ไทย. กรุงเทพมหานคร, กระทรวงศึกษาธิการ.

ศักดิ์ดา ปั่นแห่งเพ็ชร (2535). การศึกษาวิวัฒนาการหุ่นกระบอกไทยสี่พันบ้านในภูมิภาคตะวันตก. กรุงเทพมหานคร, ศิริวัฒนา.

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (2542). หุ่นกระบอกไทย. กรุงเทพฯ.

สดใส พันธุ์โกลม (2538). ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่). กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมเด็จพระอริยวงศาคตญาณ (อมฺพรมหาเถร) สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก (2562). "สมเด็จพระสังฆราชฯประทานพระคติธรรมเนื่องในวันอาสาฬหบูชา." Retrieved 16 กรกฎาคม, 2562, from <https://www.thaipost.net/main/detail/41088>.

สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน ประเสริฐ อินทร์รักษ์ (2562). "การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย." Retrieved มิถุนายน, 2562, from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EdAd/article/view/213748>.

สุชีพ ปุญญานุภาพ (2532). พระไตรปิฎกฉบับประชาชน. กรุงเทพมหานคร, โรงพิมพ์มหามกุฏราชวิทยาลัย.

สุชีพ ปุญญานุภาพ (2532). พระไตรปิฎกฉบับประชาชน. กรุงเทพมหานคร, โรงพิมพ์มหามกุฏราชวิทยาลัย.

อเนก นาวิกมูล (2547). หุ่นเมืองไทย. กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์พิมพ์คำ.





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**



## ผนวก 1

รายละเอียดบทประพันธ์ประกอบการแสดง ความยาวรวมต่อตอน 10 นาที ออกแบบสร้างสรรค์  
เพื่อประกอบการวิทยานิพนธ์จำนวน 2 ตอน โดยแต่ละตอนแบ่งเป็น 3 ช่วงของรายการ

ตัวอย่างบทประกอบการแสดง

ตอนที่ 1 “คนเหมือนกัน”

ช่วงที่ 1 ไต่เต้า

:	ชื่อเรื่อง “พระพุทธเจ้า” เพลงประกอบนำเรื่อง	
	เพลงประกอบเรื่อง “พระพุทธเจ้า”	
(เสียงร่ำกลองเพลสนุกเร้าใจ)	พระพุทธองค์นำแสงสว่าง	ชี้ทางแห่งความดี
	รู้ผิดรู้ชอบชั่วดี	หลักธรรมความดีนำชีวา
	ศีล 5 หลักธรรมนำพา	อาราธนาทุกเวลา
	พระพุทธเจ้าองค์ศาสดา	ชักนำชีวาสู่ความดี
	ศีล 5 หลักธรรมความดี (ดีดี)	นำพาชีวีแห่งศาสดา
(สร้อย)	นะโม นะโม : พุทโธ อัมโม สังโฆ : (เสียงโหม่งปิดท้าย)	

ช่วงที่ 2 ชื่อตอน “ก็คนเหมือนกัน”

ต้นกล้า พระพุทธเจ้าเดอะซีรี่ ตอน ก็คนเหมือนกัน

ภาพบรรยากาศ :

เวลาสายของวันที่แจ่มใส ท้องฟ้าปลอดโปร่ง หลังบ้านสีกลางเมืองหลวงที่โอบล้อมไปด้วย  
ป่าไม้ดงงามเขียวขจี เป็นที่แปลกตาวาที่แห่งนี้เลิศตลอดสายตานักลงทุนในเมืองหลวงได้อย่างไร ศิลปิน  
มาวิ่งเล่นแถวนี้อยู่เป็นประจำ จนเป็นที่สนิทสนมกับคอมพิวเตอร์หนุ่มผู้อภัพ ศิลปินจะไปสนิทกับใครได้ละ  
เพราะเด็กสมัยนี้ต่างก็อยู่กับจอเล็ก ๆ ถึงแม้ว่าศิลปินจะมีเครื่องมือดังกล่าว แต่ศิลปินก็โยหาธรรมชาติ ซึ่ง

ไม่รู้ว่ทำอะไร แต่ก็น่าแปลกใจว่ที่ที่ศิลปินี่ไปวิ่งเล่นนั้น ก็มีภิกษุม่าป้กกลดทำสมาธิอยู่ระยะหนึ่ง จนศิลปินี่เองก็ มักจะไปนั่งเล่นอยู่ข้าง ๆ และมักจะป้จฉาววิสันาอยู่เป็นเนือง

วันนี้ก็ไม่แปลกไปกว่ทุกวัน ศิลก็มาวิ่งเล่นตามประสาเด็ก และมาหาเพื่อนต่างวัย ต่างฐานะ ต่างนิสัย ที่มักจะใจดี และเป็นมิตรกับศิลปินี่ตลอดเวลา ซึ่งถึงแม้ว่ศิลปินี่จะเอาใจตัวอยู่เป็นนิสัย

ต้นกล้า (ศิลปินี่แหวกกหญ้า โผล่หน้ามาทักทายเกลอต่างวัย) หัวดี ค่อม

ค่อม เอ๊ย ต้นกล้าเด็กดี ตกใจหมด....สวัสดีต้นกล้า

ต้นกล้า (จบคำทักทาย ต้นกล้าก็กระโดดขี่คอค่อมชวนเล่นสนุก)

วิ่ง ๆ ๆ อย่าหยุด

(ค่อมก็ตามใจเพื่อนพาศี้ค่อวิ่งเล่นจนลืมนไปว่ตัวเองก็ไม่สมประกอบ วิ่งเล่นวนไปรอบ ๆ กลดของภิกษุธรรมะ)

(เสียงหัวเราะเล่นระหว่างต้นกล้า กับ ค่อม)

ต้นกล้า (หันไปกราบภิกษุชื่อธรรมะ) กราบหลวงอาครึบ

ภิกษุ (ได้แต่ยิ้มรับอย่างเอ็นดู) เล่นกันเบา ๆ นะต้นกล้า พี่ค่อมจะเหนื่อย

ต้นกล้า (ไม่สนใจ ควบหลังพี่ค่อมไม่หยุด จนพี่ค่อมหมดแรงล้มลง)

(เสียงต้นกล้าเริ่มก้าวร้าว ใช้อารมณ์ มีคำสั่ง)

ควบต่อไป เจ้าคือม้ารับใช้ของข้า อย่าหยุด ไปไป

ค่อม โอ๊ย พี่ไม่ไหวแล้วต้นกล้า เหนื่อย ปวดหลังด้วย

ต้นกล้า ปอด... จะเหนื่อยอะไร ลูกขึ้นมาเล่นกับต้นกล้าเดี๋ยวนี้นะ

ค่อม หยุดพักสักครู่เถอะนะ

ต้นกล้า ห้ามหยุด ลูกขึ้นมา

ค่อม พักก่อนนะ พี่ไม่ไหว เหนื่อยจริง ๆ

- ต้นกล้า ลูก บอกให้ลูกไป ถ้าไม่ลูก จะบอกพ่อไม่ให้จ้างคอมพิวเตอร์ไปตายหย่าที่บ้าน
- ภิกษุ (มอง)
- ศีล เอ้า ยังโอเอ้ หลังคอมพิวเตอร์ แล้วยังอ่อนแอ แบบนี้จะไปทำอะไรได้ จะบอกพ่อว่าไม่ต้องจ้างนายอีก
- คอมพิวเตอร์ อืม... (เศร้า)
- ต้นกล้า เซอะ นายไม่มีทางเลือก พิจารณาตอกแต่ก็ ถ้าพ่อต้นกล้าไม่จ้างคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์จะไปทำงานที่ไหนได้ละ นอกจากที่จะมาทำงานกับพ่อต้นกล้า นายมันคนละชั้น ถ้าหือ... คอยดู
- คอมพิวเตอร์ (พยายามถัดตัวขึ้นด้วยความเหนื่อยล้า หันหลังให้ต้นกล้ากระโดดขึ้นหลัง ทั้ง ๆ ที่เหนื่อย)
- (พยักหน้าให้ต้นกล้าชี้หลังทั้ง ๆ ที่ตัวเองไม่ไหว)
- มามา ต้นกล้า (หันหลังให้)
- ศีล (กระโดดโถมเข้าหาคอมพิวเตอร์แบบไม่ยั้ง จนคอมพิวเตอร์ ด้วยความเป็นเด็กที่ไม่รู้กำลัง และด้วยความสนุกเกินขอบเขตของการเล่น)
- อ๊ีบ (กระโดดขึ้นหลังอย่างแรงจนคอมพิวเตอร์ถลาลง)
- คอมพิวเตอร์ โอ๊ย
- ต้นกล้า โถ่ หงุดหงิดไม่ได้ความ (บ่น) พิจารณาแล้วยังอ่อนแอ เล่นกับคนแบบนายเนี่ยไม่สนุกเสียเลย
- ภิกษุ ต้นกล้า คอมพิวเตอร์ แล้วเป็นเพื่อนต้นกล้าใหม่ เล่นกับต้นกล้าใหม่
- ต้นกล้า ก็ต้องเล่นสิ คอมพิวเตอร์ไม่มีทางเลือกอยู่แล้ว เพราะคอมพิวเตอร์ต้องรับจ้างตายหย่าที่บ้านต้นกล้า
- ภิกษุ (ส่ายหน้า) ถ้าไม่มีคอมพิวเตอร์ ต้นกล้าจะไปเล่นกับใคร คำว่าเพื่อนสำคัญนะ มานั่งข้าง ๆ หลวงอาณี
- ต้นกล้า (สะบัดใส่คอมพิวเตอร์ แล้วนั่งหน้าหลวงอาอย่างแข็ง) เซ็ง...

ค่อม	(ค่อย กระเถิบนั่งข้าง ๆ)
ต้นกล้า	(ตะคอก งอน) ไปไกล ๆ เลย
ภิกษุ	หลวงอาจะเล่าเรื่องอะไรให้ฟัง เป็นเรื่องของพระพุทธเจ้า
ต้นกล้า	พระพุทธเจ้า เกี่ยวอะไรกับต้นกล้า และ..(มองไปที่ค่อม) และค่อมละ (ยังเซ็งอยู่ หงุดหงิด)
ค่อม	(ยกมือพนม เมื่อหลวงอาจะเล่าเรื่องให้ฟังอย่างตั้งใจ)
ภิกษุ	(ลูบหัวต้นกล้าเบา ๆ) (ทำให้ศีลเริ่มที่จะอารมณ์เย็น และเกรง) (เล่าเรื่องพุทธประวัติก่อนที่จะตรัสรู้)
ภิกษุ	กาลครั้งหนึ่งเมื่อกว่า 2500 ปีก่อนพุทธศักราช
ภาพ	<b>(ภาพ ดนตรี) (ย้อนไปในอดีต)</b> ดนตรีอินเดีย ภาพบรรยากาศในชนบทห่างไกลของประเทศอินเดีย ภาพเด็กชายชื่อสวัตสติ(สะ-วัส-สะ-ตี ชนชั้นจัณฑาล)คนหนึ่งมอมแมมผูกเอาด้วยฟอง ฟาง แล้วเดินอุ้มฟางมา 1 ฟอง เดินสวนกับมุนี (พระเจ้าสิทธัตถะตอนเป็นมุนี) แต่ด้วยความที่เด็กชายผู้นั้นเป็นวรรณะจัณฑาล จึงพยายามเดินหลบอย่างเกรงกลัว มุนี เห็นเด็กจึงเดินเข้าไปหา
สวัตสติ	อู๊ย นั่นมุนีนี้ หลบก่อนดีกว่า เรามัน.....
มุนี	เจ้าจะแบกมันไปไหน
สวัตสติ	(ตกใจ) อ่า..... (กระอักกระอ่วน) เอาไปให้กระปือกิน
มุนี	(เดินเข้าไปแตะตัวทัก)
สวัตสติ	ท่านอย่ามาโดนตัวข้า ข้าเป็นคนชั้นต่ำ ข้าเป็นจัณฑาล เดี่ยวตัวท่านจะมีมลทิน ท่าน จะเปื้อนไปด้วยความสกปรกจากตัวข้า
มุนี	(แตะต้องตัวสวัตสติ) ข้าจะไม่มีมลทินใด ๆ เมื่อข้าแตะต้องตัวเจ้า

- สวัสดี ออย่า ออย่าท่าน (ลงกราบ) ข้าจะเป็นบาปที่ทำให้ท่านมีมลทิน (กราบด้วยความกลัว)
- มุนี ข้าชื่อสิทธัตถะ
- สวัสดี เจ้าชายสิทธัตถะ (พูดกับตัวเองในใจ แต่พอนึกขึ้นได้ยิ่งกลัว ก็มกราบขอขมา) ท่านเป็น กษัตริย์ ข้าขอโทษ ข้าขอโทษ อย่าประหารข้าเลย (กราบ)
- มุนี (พูดพลอบใจด้วยความใจดี และเอ็นดู) เจ้าชื่ออะไร
- สวัสดี ข้า ข้าชื่อ.... สวัสดี
- มุนี ทำไมเจ้าต้องเอาฟางผูกติดเอาไว้ด้านหลัง มันเป็นพิธีกรรม ประเพณี หรือประดับแต่ง กาย... เพราะอะไร
- สวัสดี (สวัสดี พยายามยิ้มตัวถอยหนี) เพราะข้าเป็นจัณฑาล มันเป็นทำเนียม เพราะ รอยเท้าของพวกเราจะทำให้ดินไม่ตี เราต้องคอยลบรอยเท้าไม่ให้พราหมณ์ หรือนักรบ มาแปดเปื้อนรอยเท้าของพวกเรา จันฑาลทุกคนก็ต้องผูกฟองพางหรือขนนกยูงไว้ ข้างหลังเพื่อลบรอยเท้า
- มุนี ข้าไม่เข้าใจ มันเป็นการดูถูกมนุษย์
- (มองหน้าสวัสดี) ไม่ว่าจะวรรณะไหน ทุกคนก็เท่าเทียมกัน (แตะตัวสวัสดี)
- สวัสดี ออย่าท่าน (มองหน้าเจ้าชายสิทธัตถะด้วยความประหลาดใจ)
- ท่านช่างใจดีมีเมตตาเหลือเกิน
- ข้าต้องขอโทษท่านที่มาเดินตัดหน้าท่าน
- สวัสดี ท่านเป็นนักบวช ข้าถวายฟองพางให้ท่านจะได้ไหม ข้าจะปูให้ท่านนั่ง
- มุนี ได้สิ ขอบใจมาก เจ้าช่างมีน้ำใจเหลือเกิน
- (สวัสดีปูฟองพางให้มุนีนั่งสมาธิ)
- สวัสดี เอนี่ท่าน เชิญท่านนั่งสมาธิตรงนี้เถิด
- มุนี ขอบใจมาก สวัสดี เพื่อนของข้า

- สวัสดี (กราบ)
- ภาพ มุณีสิทธิ์ตะถะนั่งบนฟอนฟางใต้ต้นโพธิ์ที่สวัสดีถวายให้ แล้วก็ตั้งสมาธิจนได้ตรัสรู้บนฟอนฟางนั้น (ภาพอาจจะเพิ่มแสดงถึงพระเจ้าสิริธรรมาธิราชผู้ตรัสรู้)
- ภาพ **ตัดมาปัจจุบัน / คนตรีปัจจุบัน**
- ภาพ หน้าของต้นกล้าจ้องมองภิกษุอย่างตั้งใจฟัง
- ภิกษุ จำไว้นะต้นกล้า ไม่ว่าเราจะแตกต่างกันมากขนาดไหน ฐานะ ร่างกาย อายุ อาชีพ ยาก ดี มีเงิน ทุกคนเท่าเทียมกัน เราเป็นคนเหมือนกัน ยิ่งถ้าคนคนนั้นเรียกว่าเพื่อน เราก็ต้องหมั่นรักษาน้ำใจ และจิตใจซึ่งกันและกัน หากวันใดเราขาดเพื่อนดี ๆ ไป (หยุดพูดมองไปทางค่อม) เราจะเหลือตัวคนเดียว
- ดูอย่างมุณีพระเจ้าสิริธรรมาธิราช ท่านเป็นทั้งมุณี นักบวช เป็นทั้งกษัตริย์ ท่านยังเรียกสวัสดีผู้ที่มีชนชั้นวรรณะต่างกับท่านว่า เพื่อน
- ต้นกล้า (มองหน้าค่อมด้วยความรู้สึกผิดที่พูดไม่ดีกับค่อม)
- ภิกษุ หากจะเป็นเพื่อนกัน อย่างแบ่งแยก และอย่าดูถูกดูแคลนกัน
- ค่อม (ส่งขนมให้ต้นกล้า) เมื่อเข้าพีค่อมเดินตามหลวงอาไปรับบาตร
- ต้นกล้า (ต้นกล้ามองขนมที่มีค่อม และหน้าค่อม แล้วโผล่เข้ากอดค่อม) ต้นกล้าขอโทษครับ
- ค่อม (ค่อย ๆ เอามือโอบหลังต้นกล้า แล้วตบเบา) เราไปเล่นกันต่อไหม
- ภิกษุ หายเจ็บหลังแล้วหรือค่อม (ยิ้ม)
- ค่อม (พยักหน้า)
- ต้นกล้า เราเปลี่ยนมาเดินเล่นกันดีกว่าที่ค่อม (แล้วแบ่งขนมที่ค่อมเอามาฝาก คนละครึ่ง) ครึ่งนี้ของค่อม....เพื่อนรักของต้นกล้า คนเดียว...
- ค่อม เอ แต่ทำไมครึ่งนี้มันน้อยกว่าอีกครึ่งนี้นะ..... (แล้วทั้งคู่หัวเราะพร้อมกัน)
- ทั้งคู่หัวเราะพร้อมกันขนมด้วยกัน

ภิกษุ (อมยิ้ม)เพื่อนกัน ย่อมไม่มีกำแพง ไม่มีการดูถูกดูแคลนหรือกลั่นแกล้งกัน และต้องมีแต่สิ่งดีๆให้ซึ่งกันและกัน เพราะเราก็คอนเหมือนคน

ภเชล - มิตุเต - กลุยาณ (ภะ - เซ - ณะ - มิ-ตุ-เต-กะ-ลุ-ยา-เน) ควรบมิตรที่ดี

นตุถิ พาละ สหายตา (นัตถิ พาละ สหายะตา) ความเป็นเพื่อน ไม่มีในหมู่คนพาล

ภเชล มิตุเต กลยณ (พะเชณะ มิตุเต กัลละยานะ) พึงคบกับภยานมิตร

กมุมนา โหติ พราหมโณ ( กุมมนา โหติ พราหมะโณ) คนคร ดีเพราะการกระทำ

ภาพ บรรยากาศพระปักกลดใต้ต้นไม้ มีต้นกล้ากับคอมพิวเตอร์วิ่งเล่นกันรอบๆ

เสียงหัวเราะของต้นกล้ากับคอมพิวเตอร์วิ่งเล่นสนุกกัน

ต้นกล้า คอมพิวเตอร์ต้นกล้าเธอ เดี่ยวเธออะ

คอมพิวเตอร์ ก็แค่แห่เล่นเอง (หัวเราะ วิ่งไล่กวาดเล่นกัน)

ช่วงที่ 3 ไตเติลท้าย ลงชื่อทีมงาน

เพลงจบ จำ ๆ ๆ จงท่องทำให้ขึ้นใจ จำ ๆ ๆ ให้ธรรมะอยู่ในใจ

หลักธรรมศีล 5 นั้นไง คือคุณธรรมแห่งความดี

หนึ่ง ปานา ห้ามจากการเข่นฆ่า สอง อะทินนา อย่าขโมย

สาม กามะ อย่าคบซ้อนถือโก้ สี่ มุสา ว่าพูดเท็จคุยโว

ห้า สุราเมระยะทำให้เกิดโมโห พุทโธ ธัมโม สังโฆ

จำ ๆ ๆ ให้ธรรมะอยู่ในใจ

หลักธรรมศีล 5 นั้นไง ให้จงทำอย่ารอรี

ศีล 5 หลักธรรมความดี (ดีดี) หลักธรรมความดีพระศาสดา

.....จบตอน 1.....

## ตอนที่ 2 “แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป”

### ช่วงที่ 1 ไต่เตล

: ชื่อเรื่อง “พระพุทธเจ้า” เพลงประกอบนำเรื่อง

เพลงประกอบเรื่อง “พระพุทธเจ้า”

(เสียงร่ำกลองเพลสนุกเร้าใจ)	พระพุทธองค์นำแสงสว่าง	ชี้แนวทางแห่งความดี
	ผู้ผิดรู้ชอบชั่วดี	หลักธรรมความดีนำชีวา
	ศีล 5 หลักธรรมนำพา	อาราธนาทุกเวลา
	พระพุทธเจ้าองค์ศาสดา	ชักนำชีวาสู่ความดี
	ศีล 5 หลักธรรมความดี (ดีดี)	นำพาชีวีแห่งศาสดา
(สร้อย)	นะโม นะโม : พุทโธ ธัมโม สังโฆ : (เสียงโหม่งปิดท้าย)	

### ช่วงที่ 2 ชื่อตอน “แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป”

ต้นกล้า	พระพุทธเจ้าเดอะซีรี่ ตอน แพะรับบาป
	(อ่านเผื่อ) พระพุทธเจ้าเดอะซีรี่ ตอน แพะก็มีหัวใจ แพะรับบาป
ภาพ	บรรยากาศช่วงเย็น ท้องฟ้ามีส้มแกมม่วง เริ่มมีก้อนเมฆก่อตัวมาแต่ไกล สายน้ำไหลเอื่อยสัตว์น้อย ๆ แหวก้วย กบ เขียด ลูกปลา
	ภิกษุทางกลดอยู่ละแวกข้าง ๆ นั่งทำสมาธิ
ดนตรี	บรรเลงเพลงหลักของเรื่อง
เสียง	SFX เขียด กบ ร้องรับการมาของฝน
ภิกษุ	(มองดูเมฆฝนที่ก่อตัว)
ภาพ	ค่อมค่อย ๆ ซ้อนน้ำตักใส่ชะลอม



- ต้นกล้า (ถอนหายใจ) เฮ้อ...
- ค่อม เป็นอะไร
- ต้นกล้า ดวงไม่ดี สอบท่องสูตรคูณไม่ได้ มันเป็นเพราะดวง เขาว่า ถ้าดวงไม่ดี ต้องสะเดาะเคราะห์
- ค่อม ยังไง
- (ศิลาเย็นอยู่ข้างหลัง มองซ้ายขวา กระโดนตะครุบบางอย่าง)
- ต้นกล้า (ชูของที่กระโดนจับได้ คือเขียดสีเขียว ถูกจับกางขายืดเหยียดสุดกำลัง เขียดร้องโหยๆ
- เจ้าตัวดี กระโดนเก่งตีนัก วันนี้เจ้าต้องได้รับโทษ
- ค่อม สงสารมัน (แสดงอาการสงสาร เพราะค่อมอยู่กับพวกมันทุกวัน) ปล่อยมัน มันเป็นเพื่อน...ค่อม
- ต้นกล้า ปล่อยทำไม ต้องเอามันไปบูชาัยญ
- ค่อม บูชาัยญเนียนะ
- ต้นกล้า ไม่รู้เหรออ คนเรามีเคราะห์ต้องสะเดาะเคราะห์แก้กรรมด้วยการกรีด...เขียด...ท้องบูชาัยญแก่พระเจ้า
- ค่อม แก่พระเจ้านี่นะ (ยกมือไหว้ท่วมหัว)
- ภิกษุ พระเจ้าที่ไหนเขาต้องการชีวิต
- ต้นกล้า ก็แค่เขียดตัวเล็ก ๆ
- ภิกษุ ซ้ำก่อนต้นกล้า (มอง จ้องไปที่การกระทำของต้นกล้า)
- (ต้นกล้ายังไม่หยุดการกระทำ แค่ผ่อนมือลง แล้วเอาเขียนที่จับมาได้แอบไว้ข้างลำตัว)
- ต้นกล้า อี๊บ(ซ่อนหลัง) แต่มันเป็นของต้นกล้า ต้นกล้ามีสิทธิ์ทำอะไรก็ได้ (ชิงชัง)
- ภิกษุ หลวงอาจะเล่าอะไรให้ฟัง

- ค่อม ยกมือพนมไหว้ (แล้วศอกตักน้ำตาลให้ยกมือไหว้ตาม ฟังหลวงอาเล่า) ตักน้ำตาล พนมมือ
- ตักน้ำตาล (พนมมือ แต่เขี่ยดยังอยู่ในมือ มีเสียงร้องของเขี่ยตลอดออกมา โื้อ่ป๋ๆ ตักน้ำตาล เอามือประกบ ..แอ๊ด.....) อี้
- ภาพ ย้อนเวลา และบรรยากาศเมืองมคร ประเทศอินเดียในอดีต
- ภิกษุ กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ก่อนพุทธศักราช
- ภิกษุOff sc เมื่อครั้งพระพุทธเจ้าก่อนที่จะตรัสรู้เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ท่านได้แสวงหาคำตอบด้วยการออกบวช วันหนึ่งระหว่างเดินทางในแคว้นมคธ (มะ-คท) ก็พบกับสหายรักพระนามว่า พระเจ้าพิมพิสาร
- ภาพ ท้องฟ้าแคว้นมคธ มีฝูงแพะมากมายถูกเขียนตี แพะทุกตัวร้องขอความช่วยเหลือด้วยความเจ็บปวด
- แพะ แป๊ะ.....แป๊ะ.....เจ็บๆ แป๊ะ.....
- มุนี (ยื่นขวางขบวนดังกล่าว) ทำพวกเขาทำไม
- ทหาร บุษายัญ ข้ากำลังเตรียมพวกมันเข้าพิธี
- มุนี หยุดก่อน ทำไมต้องทรมาน บุษายัญสัตว์ที่บริสุทธิ์พวกนี้
- ทหาร (ตะคอก) หลีกทางไปซะ มุนี  
 (สั่งให้มุนีหลบไป เพราะไม่รู้จักและไม่เคยเห็นหน้าพระเจ้าสิทธัตถะ)
- มุนี ข้าไม่หลีก ท่านต้องตอบข้าก่อนว่าทำไมต้องบุษายัญสัตว์ที่บริสุทธิ์พวกนี้
- ท่านจะฆ่าสัตว์พวกนี้หรือ นี่คือนิยามของเจ้าหรือ
- ทหาร ก็บอกแล้วไง จะต้องฆ่ามัน บุษายัญ
- มุนี งั้นเจ้าต้องบุษายัญคน นี่คือนิยามของข้า
- ทหาร บ้าหรือเปล่ามุนี (โมโห) ใครจะไปเสียสละชีวิตตัวเอง บ้า บ้าไปแล้วเจ้ามุนี
- มุนี ใช่ ใครจะไปเสียสละชีวิตตัวเอง

- ทหาร หลีกทาง ฝ่าบาทกำลังรอประกอบพิธีใหญ่ตามทำเนียบม ข้าทำตามคำสั่ง
- เสียง (เสียงพระเจ้าพิมพิสารดังมาจากข้างหลังพระพุทธเจ้า โดยพระพุทธเจ้าไม่หันหลังมาพูดด้วย)
- พิมพิสาร เจ้าทำทนายข้าใช้ไหม หรือต้องให้โดนบั่นหัวเสียก่อน นี่แผ่นดินข้า อย่าได้ขวาง
- มุนี หลายเมืองถูกสร้าง และถูกทำลาย เพราะการกระทำที่ผิด ๆ
- พิมพิสาร เจ้าไม่มีสิทธิ์มาเทศนาข้า
- มุนี ถ้าบาปเกิดขึ้นในศาสนา ข้าขอคัดค้าน
- พิมพิสาร ถ้าเจ้าไม่ใช่กบวช ข้าจะฆ่าเจ้าเสียเดี๋ยวนี้
- มุนี ข้าขอไถ่บาปด้วยชีวิตข้า
- พิมพิสาร (เงื้อมมือหวังจะฟันมุนี แต่มุนีหันมาสบตา พิมพิสารถึงกับเข้าทรุด แล้วโผล่เข้ากอด)  
ทำ..... (มีดหล่นออกจากมือ) สิทธัตถะ เจ้านี้เอง สหายข้า
- มุนี (พูดด้วยความเศร้า น้ำตาคลอเบ้าตา) ข้าขอตายด้วยน้ำมือท่าน..... เพื่อชีวิตสัตว์พวกนี้
- พิมพิสาร เพื่ออะไร (น้ำเสียงเศร้า...)
- มุนี บาปจากการตายของข้า น้อยกว่าบาปจากการสังหารสัตว์เหล่านี้ มันรุนแรงเหลือเกิน  
ข้าขอถาม สัตว์พวกนี้ต้องตายแบบไรเหตุผล ตายเพื่อแทนชีวิตคน สัตว์พวกนี้มันบาปอะไร ท่านถึงจะเอาชีวิตพวกมัน มันมีชีวิตเหมือนกับเรา รักชีวิตเช่นเดียวกับเรา ศาสนาอะไรสอนให้ฆ่าชีวิตผู้อื่น พระเจ้าที่ไหนจะเอาชีวิตผู้อื่น ทำแล้ว เรื่องร้ายจะหายไป หากสัตว์พวกนี้พูดได้ พวกมันคงพูดว่า พวกมันต้องชดใช้ชีวิตแทนกรรมของคนใช้ไหม ถ้านี้คือศาสนา นักบวชผู้อ่อนแอคนนี้บอกว่ามันไม่ใช่
- พิมพิสาร สิทธัตถะ (น้ำเสียงเรียกชื่อเสียงดังเริ่มรู้สึกผิด)
- มุนี มนุษย์เห็นว่าชีวิตของตนสำคัญที่สุด แต่ทำไมไม่ให้ชีวิตตัวเอง แล้วกลับไปเอาชีวิตผู้อื่น นี่หรือที่เทพเจ้าดี ๆ ต้องการ ถ้าจะต้องสังหารสัตว์ที่บริสุทธิ์ ข้าจะไม่ยอมให้สัตว์ตัวนี้ต้องตายแทน (ถามพระเจ้าพิมพิสาร) ท่านรักเมืองพวกท่านแค่ไหน

- พราหมณ์ รักมากที่สุด
- มูนี่ ข้าจะหมดคำถาม ถ้าหากพวกท่านบูชาัญญ์ตัวเองเพื่อเมืองของท่าน คนที่รักชีวิตตัวเอง ก็ไม่ควรพรากชีวิตผู้อื่น
- พิมพิสาร (มองหน้าสิทธิตถะด้วยความละอาย และเข้าใจ) เจ้าช่วยให้ข้าไม่ทำบาปครั้งใหญ่ มิตรของข้าช่วยไม่ให้ข้าทำผิดหลักศาสนา ช่วยให้ข้าตาสว่าง
- (พิมพิสารประกาศต่อหน้าทุกคน ตะโกนสั่งด้วยเสียงเข้มแข็งแต่แฝงไปด้วยความปรารถนาที่ปลื้มใจที่ได้รับธรรมะดี ๆ จากพระพุทธเจ้า)
- จากนี้ไป ห้ามบูชาอันสัตวินแคว้นมคธ
- ภาพ ชาวเมืองทุกคนกราบ แล้วเข้ามาโอบกอดแพะสัตว์ของพวกเขา มีแต่พวกพราหมณ์ที่ไม่พอใจที่พระเจ้าสิทธิตถะมาขัดขวางผลประโยชน์ และความเลื่อมใสที่ประชาชนมีแก่พวกเขา
- พรหม (หน้าพราหมณ์ยืนหลบหลังต้นไม้)
- เจ้ามูนี่ วายร้ายของเรา (แค้น)
- ภาพ สัตว์ต่าง ๆ ดีใจที่รอดตายเพราะบารมีของพระเจ้าสิทธิตถะ
- เสียงOff sc ภิกษุ นับแต่นั้นมาก็ไม่มีการบูชาัญญ์สัตว์อีกเลย
- ภาพปัจจุบัน / ดนตรี
- ภิกษุ ต้นกล้า เจ้าเข้าใจแล้วหรือยัง
- ต้นกล้า (เสียงเขี่ยดร้อง) ต้นกล้า ยกมือแบ่มือที่มีเขี่ยขึ้นมา (เราขอโทษเจ้านะ)
- ค่อม ทุกชีวิตย่อมมีความเจ็บปวด ไม่ว่าจะตัวเล็กหรือตัวใหญ่ ก็เจ็บปวดเท่ากัน
- ภิกษุ พ่อแม่ที่เราเพราะเราทำผิด เรายังเจ็บ เพื่อนต่อว่าเรา เรายังเจ็บหัวใจ แล้วกับตัวนี้เล่า
- ต้นกล้าไปฉีกแข่งขามันเพื่อจะเอาชีวิตไปแทนเคราะห์กรรมที่ต้นกล้าว่าเกิดกับต้นกล้า

- ต้นกล้า                    มั่นคงเจ็บมากครับ
- ภิกษุ                        ไซ้ เจ็บมาก ชีวิตใคร ใครก็รัก
- ภาพ                        (ลูกเขียนเป็นฝูงร้องเรียกแม่เขียนที่อยู่ในมือต้นกล้า)
- ต้นกล้า                    ครับ ชีวิตใคร ใครก็รัก (ต้นกล้าปล่อยเขียนกระโดดกลับไปหาลูก ๆ)  
จริง ๆ แล้ว ที่ต้นกล้าสอบท่องสูตรคูณไม่ได้ ก็เพราะต้นกล้ามัวแต่เล่นเกม ไม่ได้  
อ่านหนังสือ
- ค่อม                        มันไม่ใช่เคราะห์กรรมอะไร มันคือความซี้เกียจของต้นกล้าเอง
- ภิกษุ                        (พยักหน้า)
- ต้นกล้า                    ต้นกล้าขอโทษนะเจ้าเขียน  
เคราะห์กรรมจะไม่มีวันเกิดกับต้นกล้าอีกต่อไป ต้นกล้าจะเลิกเล่นเกม แล้วหันมา  
ท่องหนังสือ จะได้ไม่สอบตกให้เสียหน้าอีก
- ภาพ เสียง                ภาพฟ้าร้องมาแต่ไกล ฝนเริ่มลงเม็ด
- ต้นกล้า                    ฝนมาแล้ว ต้นกล้ากลับบ้านก่อนนะครับหลวงอา แล้วต้นกล้าจะมาฟังหลวงอา  
เล่านิทานใหม่
- ภิกษุ                        ไม่ใช่นิทาน แต่เป็นเรื่องจริงของพระสัมมาสัมพุทธเจ้า พระศาสดาของเรา  
(ถ้ามีเวลาให้แทรกศีล 5)
- ภิกษุ                        ต้นกล้า สิ่งที่เจ้าควรปฏิบัติมีอยู่ 5 สิ่ง  
ข้อแรก ห้ามฆ่าสัตว์ตัดชีวิตผู้ใด เพราะมันก็กลัวความตายเหมือนกับเจ้า เมื่อหยุด  
พรากชีวิต เจ้าจะพบความเจริญ  
2 ห้ามลักทรัพย์ผู้อื่น จงเข้มแข็งมากกว่าที่จะอ่อนแอ  
3 ห้ามทำผิดเรื่องชู้สาว จงรักเดียวใจเดียว  
4 ห้ามพูดปดมดเท็จ จงอย่าพูดอะไรที่เสนอความจริงที่ต่างออกไป

5 ห้ามเสพติดของมีนเมาทั้งหลาย หนทางของพระสัมมาสัมพุทธเจ้าง่ายแค่นี้

แต่ทำได้ยากนัก มันคือศีล 5 แต่ถ้าตั้งใจมัน เราก็ทำได้และง่ายนิดเดียว

- ต้นกล้า ชื่อเดียวกับชื่อจริงของต้นกล้าเลยครับ ชื่อเด็กชายศีล
- ค่อม สิ่งที่หลงอาพุด แม้คนธรรมดาก็เข้าใจได้
- ต้นกล้า สงสัยต้องบวชแล้ว
- ภิกษุ (หัวเราะเบาๆ) จะเป็นอะไรก็ตาม เพียงแต่มีธรรมะในใจ ธรรมะขององค์พระศาสดา พระพุทธเจ้า
- เสียง ฟ้าร้อง
- ต้นกล้า (กราบ แล้วอมยิ้ม) ฝนมาแล้วต้นกล้ากลับก่อนครับ
- ภิกษุ บุญรักษา ... ต้นกล้า
- ค่อม มา ๆ ชีหลังค่อม ค่อมไปส่ง
- ภาพ ต้นกล้าคว่าไบบิวแล้วบังหัวตัวเองกับค่อมวิ่งออกไปเพื่อกลับบ้าน
- ภิกษุ (อมยิ้ม แล้วผ้ามานปักกลดปิดหน้าภิกษุ)
- ปา โณ น หนุตพุโพ (ปา-โน- นะ -หะ-นุ-ตุ-พุ-โพ) ท่านทั้งหลายต้องไม่ฆ่าสัตว์
- ปา นา ตี ปา ตา เวรมณี สักขาปทั้งสมาธิยามิ จงเว้นจากการฆ่าสัตว์
- อหีสสา เว อีโร (อะหิงสา สะ เว อีโร) ผู้มีความไม่เบียดเบียน ชื่อว่าเป็นปราชญ์
- กุสโล จ ขหาติ ปาปก (กุสะโส จะ ขหาติ ปาปะกัง) คนฉลาด ย่อมละบาป
- ภาพ ภาพ ZOOM OUT กรดของหลวงพี่ ใต้ต้นไม้ท่ามกลางเมฆฝนที่ก่อนตัว แต่มีแสงอาทิตย์ลอดก้อนเมฆสาดส่องมาที่กลดของภิกษุ

ช่วงที่ 3 ไตเติลท้าย ลงชื่อทีมงาน

เพลงจบ จำ ๆ ๆ จงท่องทำให้ขึ้นใจ

จำ ๆ ๆ ให้ธรรมะอยู่ในใจ

หลักธรรมศีล 5 นั้นใจ	คือคุณธรรมแห่งความดี
หนึ่ง ปานา ห้ามจากการเข่นฆ่า	สอง อะทินนา อย่าขโมย
สาม กาเม อย่าคบซ้อนถือโก้	สี่ มุสา ว่าพูดเท็จคุยโว
ห้า สุราเมระยะทำให้เกิดโมโห	พุทธโธ ธัมโม สังฆโ
จำ ๆ ๆ ให้ธรรมะอยู่ในใจ	

หลักธรรมศีล 5 นั้นใจ	ให้จงทำอย่ารอรี
ศีล5 หลักธรรมความดี (ดีดี)	หลักธรรมความดีพระศาสดา

.....จบตอน 2.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## ผนวก 2

QR code สำหรับศึกษาการทดลองสร้างสรรค์หุ่นของผู้วิจัยเพื่อนำผลการทดลองมาพัฒนางานวิจัย



ภาพที่ 166 ภาพ QR code เพื่อสแกนศึกษาผลงานวิทยานิพนธ์ “นวัตกรรมการแสดงหุ่นกระบอกไทยเรื่อง พระเนมิราช” ของผู้วิจัยในระดับมหาบัณฑิต ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ภาควิชาการศึกษา 2560 โดยมีเนื้อหาความเป็นมาของคณะหุ่นไทยประเทศไทย และนานาชาติในส่วนของผนวก ข หน้า 247-325



ภาพที่ 167 ภาพ QR code เพื่อสแกนศึกษาผลงานการสร้างสรรคการแสดงหุ่นร่วมสมัยเรื่อง “นะโมทะเลมิตติ” ที่มีการแสดง 2 ลักษณะ ประกอบด้วย การแสดงเพื่อเผยแพร่ทางสถานีโทรทัศน์ และการแสดงที่สัญจรในสถาบันการศึกษาในลักษณะการแสดงสด โดยมีการนำเทคนิคและองค์ความรู้จากการใช้ระบบเซอร์โวมอเตอร์และการใช้ระบบการประดิษฐ์หุ่นด้วย 3D printมาใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ โดยผลงานเคยมีการเผยแพร่ปี พ.ศ. 2563





ภาพที่ 168 ภาพ QR code เพื่อสแกนศึกษาผลงานการทดลองการสร้างสรรคการแสดงผลหุ่นเรื่อง “พระเนมิราชชาดก” โดยมีการเผยแพร่จริงช่วงปี พ.ศ. 2561 โดยการศึกษาวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้นำผลจากการชมการแสดงหุ่นของเด็กระดับปฐมวัยและระดับประถมศึกษามาใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนางานวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสรรคการแสดงผลหุ่นเรื่องพระพุทธรเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล”



ภาพที่ 169 ภาพ QR code เพื่อสแกนศึกษาผลงานการทดลองการสร้างสรรคการแสดงผลหุ่นเรื่อง “ซ่อนกลิ่น เดอะมิวสิคัล พัพเพทโชว์ 4D” โดยมีการเผยแพร่จริงช่วงปี พ.ศ. 2563 และ 2564 โดยการศึกษานิพนธ์ฉบับนี้ได้นำเทคนิคการเผยแพร่การแสดงผ่านสื่อออนไลน์ในช่องทางโซเชียลมีเดียมาเป็นข้อมูลในการพัฒนางานวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสรรคการแสดงผลหุ่นเรื่องพระพุทธรเจ้าผ่านสื่อดิจิทัล”

### ผนวก 3

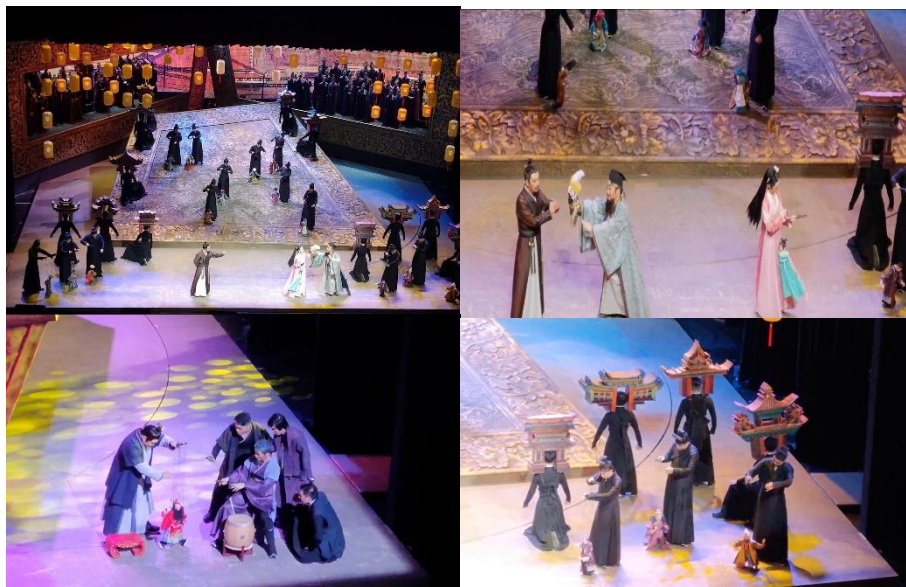
#### ศิลปะหุ่นจีนแห่งเมืองฝูเจี้ยน

งานศิลปะหุ่นของสาธารณรัฐประชาชนจีนเป็นงานศิลปะที่มีความโดดเด่นไม่แพ้ชาติใดในโลก ผู้วิจัยในฐานะตัวแทนศิลปินไทยในนามกระทรวงวัฒนธรรม ได้มีโอกาสเดินทางเข้าร่วมเทศกาลงานเส้นทางสายไหม The 4 Maritime Silk Road International Arts Festival 2019 ณ มณฑลฝูเจี้ยน สาธารณรัฐประชาชนจีน ระหว่างวันที่ 20-28 พฤศจิกายน 2562

เมืองฝูเจี้ยน สาธารณรัฐประชาชนจีน เป็นเมืองแห่งมรดกโลกที่มีการอนุรักษ์วัฒนธรรมและศิลปะ โดยเฉพาะเป็นแหล่งกำเนิดงานศิลปะหุ่นจีนหลากหลายประเภท เช่น หุ่นเชือก หุ่นมือ หุ่นกระบอก ฯลฯ ในงานเทศกาลครั้งนี้ได้มีการจัดรวบรวมศิลปะและการแสดงหุ่นของประเทศจีนไว้หลากหลาย เพื่อให้ผู้สนใจได้ศึกษาหาความรู้



ภาพที่ 170 ภาพถ่ายผู้วิจัยร่วมกับศิลปินจากประเทศต่าง ๆ ที่ได้เข้าร่วมงาน เส้นทางสายไหม The 4 Maritime Silk Road International Arts Festival 2019 ณ มณฑลฝูเจี้ยน สาธารณรัฐประชาชนจีน ระหว่างวันที่ 20-28 พฤศจิกายน 2562 โดยทางผู้จัดงานได้พาศิลปินเข้าศึกษางานศิลปะและวัฒนธรรมประเภทต่าง ๆ



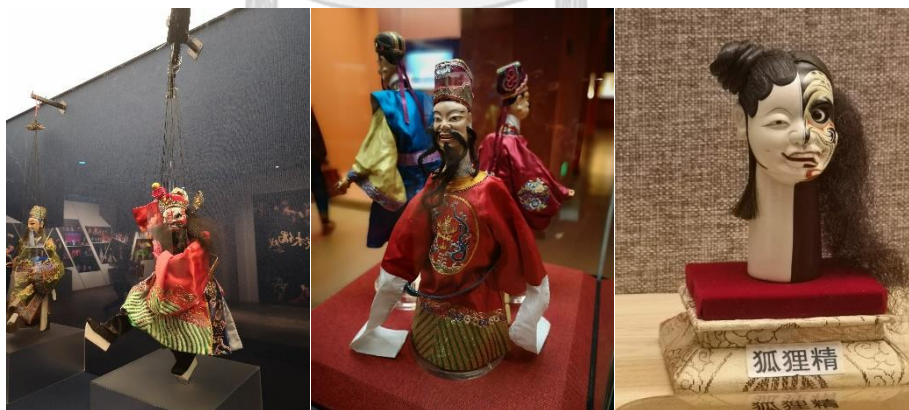
ภาพที่ 171 ภาพถ่ายการแสดงละครเพลงเรื่อง “The Promise of the Sea” ที่ใช้ศิลปะหุ่นจีนประเภทต่าง ๆ ประกอบการแสดง เพื่อสื่อถึงประวัติความเป็นมาของเมืองฝูเจี้ยนที่มีวัฒนธรรมหุ่นที่โดดเด่น ณ โรงละครศูนย์วัฒนธรรมและการท่องเที่ยวมณฑลฝูเจี้ยน ในงานเส้นทางสายไหม The 4 Maritime Silk Road International Arts Festival 2019 ณ มณฑลฝูเจี้ยน สาธารณรัฐประชาชนจีน ระหว่างวันที่ 20-28 พฤศจิกายน 2562



ภาพที่ 172 ภาพถ่ายห้องจัดนิทรรศการเกี่ยวกับวัฒนธรรมและศิลปะหุ่นจีนประเภทต่าง ๆ ณ มณฑลฝูเจี้ยน สาธารณรัฐประชาชนจีน



ภาพที่ 173 ภาพถ่ายการแสดงหุ่นจีนประเภทหุ่นสายและหุ่นมือที่จัดแสดงในห้องนิทรรศการ



ภาพที่ 174 ภาพถ่ายศิลปะหุ่นจีนที่จัดแสดงในห้องนิทรรศการ (ซ้าย หุ่นสาย (กลาง) หุ่นมือ (ขวา) หัวหุ่นมือที่มีสองหน้าภายในหัวเดียว แกะสลักมาจากไม้

.....

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นิเวศ แววมณะ
วัน เดือน ปี เกิด	1 มีนาคม 2514
สถานที่เกิด	กรุงเทพฯ
วุฒิการศึกษา	มหาบัณฑิต ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	1/5 หมู่ 3 ซอยพหลโยธิน 49/1 ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงตลาดบางเขน เขตหลักสี่ กรุงเทพฯ 10210
ผลงานตีพิมพ์	บทความ "นวัตกรรมการแสดงหุ่นกระบอกไทยเรื่อง พระเนมิราช" บทความ "การสร้างสรรคหุ่นกระบอกไทยยุคไฮเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารในสื่อดิจิทัล" บทความ "การสร้างสรรคการแสดงหุ่นเรื่องนะโมทะลุมิติในกลุ่มเด็กวัยเรียน"
รางวัลที่ได้รับ	1. รางวัลเกียรติยศ "วัฒนคุณาธร" พ.ศ. 2555 2. รางวัลเกียรติยศ "ครูช่างศิลปหัตถกรรม" พ.ศ. 2561 3. รางวัลเกียรติยศ "ครูภูมิปัญญาเมือง" พ.ศ. 2562 4. รางวัลผู้นุรักษ์ฟื้นฟูมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมดีเด่นของชาติ พ.ศ. 2558 5. รางวัลผู้นุรักษ์วัฒนธรรมดีเด่นกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2550 6. รางวัลศิลปินผู้ประกอบอาชีพดีเด่น กรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2559 7. รางวัลประกาศเกียรติคุณผู้ทำคุณประโยชน์มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2558 8. รางวัลผู้นุรักษ์และรักษาภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมยอดเยี่ยม ประจำปี 2561 9. รางวัล Silver award และ รางวัล The best Beautiful costume puppet งานเทศกาลหุ่นนานาชาติ ณ ประเทศเวียดนาม 10. รางวัลคนดีของสังคมในวาระ 20 ปี สถาปนามหาวิทยาลัยนอร์ธกรุงเทพ