

การสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และการออกแบบศิลปกรรมในการสร้างสรรคงานแอนิเมชันจาก  
พุทธประวัติ



นางสาว ปณิตา สมตระกูล

## ศูนย์วิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต


สาขาวิชาสื่อสารการแสดง ภาควิชาวาทยวิทยาและสื่อสารการแสดง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2552

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHARACTERIZATION AND ART DIRECTION FOR BUDDHA BIOGRAPHY  
ANIMATION PROJECT



Miss Panitada Somtrakool

ศูนย์วิทยุโทรพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts Program in Performing Arts  
Department of Speech Communication and Performing Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2009

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และการออกแบบ  
ด้านศิลปกรรมในการสร้างสรรค้งานแอนิเมชันจาก  
พุทธประวัติ

โดย

นางสาวปณิตดา สมตระกูล


สาขาวิชา

สื่อสารการแสดง


อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก


อ. ดร. จิรยุทธ์ สินธุ์พันธ์


คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารบัณฑิต

.....  ..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....  ..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์)

.....  ..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(อาจารย์ ดร. จิรยุทธ์ สินธุ์พันธ์)

.....  ..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(ดร. ปรีดา มโนมัยพิบูลย์)

ปณิธา สมตระกูล : การออกแบบคุณลักษณะของตัวละคร และการออกแบบด้าน  
 ศิลปกรรม ในการสร้างสรรคงานแอนิเมชันจากพุทธประวัติ (CHARACTERIZATION  
 AND ART DIRECTION FOR BUDDHA BIOGRAPHY ANIMATION PROJECT)  
 อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : อ. ดร. จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์, 182 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างสรรคคุณลักษณะของตัวละคร  
 และการออกแบบด้านศิลปกรรม ในการสร้างสรรคงานแอนิเมชันจากพุทธประวัติ  
 ซึ่งเป็นงานแอนิเมชันในรูปแบบ 2 มิติ มีความยาวทั้งหมดโดยประมาณ 20 นาที  
 โดยได้ทำการออกแบบคุณลักษณะของตัวละคร และการออกแบบฉากที่อยู่ในการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้  
 เพื่อให้การ์ตูนสั้นพุทธประวัติเรื่องดังกล่าวนี้ไปประกอบการตอบแบบสอบถามของกลุ่มผู้ชม 3 กลุ่ม  
 จำนวน 300 คน ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มนักเรียนอายุ 11 - 15 ปี จำนวน 250 คน กลุ่มที่ 2  
 กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง จำนวน 25 คน และกลุ่มที่ 3 กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน จำนวน 25  
 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า

ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่ากลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มมีทัศนคติด้านการสร้างสรรคคุณลักษณะของ  
 ตัวละครอยู่ในเกณฑ์ดี โดยมีความพึงพอใจในด้านการใช้สีสันทันของตัวละครมากที่สุด รองลงมาคือ  
 การออกแบบเครื่องแต่งกายและรูปร่างของตัวละครตามลำดับ นอกจากนี้กลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มยังมีความ  
 พึงพอใจในด้านองค์ประกอบทางศิลปะที่ใช้ในการออกแบบผลงาน โดยมีความพึงพอใจด้านการใช้สีสัน  
 ในการสร้างอารมณ์ในฉากต่อผู้ชม ผู้ชมมีความชื่นชอบจากปรีนิพพานมากที่สุด รองลงมาคือฉากประตู  
 และฉากมารผจญ นอกจากนี้ยังพบอีกว่าเกณฑ์ในการรับชมของผู้ชมในแต่ละกลุ่มมีความแตกต่างกัน  
 กลุ่มผู้ชมอายุ 11-15 ปีมักจะตัดสินความชอบจากภาพที่เห็น ส่วนกลุ่มนักเรียนสื่อสารการแสดงมักจะตัดสิน  
 ความชอบจากอารมณ์และบรรยากาศของฉาก ในขณะที่นักเรียนแอนิเมชันตัดสินความชอบจาก  
 ผลสัมฤทธิ์ทางด้านเทคนิคและศิลปะของตัวชิ้นงาน

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชา : วทวิทยาและสื่อสารการแสดง  
 สาขาวิชา : สื่อสารการแสดง  
 ปีการศึกษา : 2552

ลายมือชื่อผู้วิจัย ปณิธา สมตระกูล  
 ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
จิรยุทธ์

## 4985189028 : MAJOR PERFORMING ARTS

KEYWORDS : Animation / Design / Art Direction / Buddha

PANITADA SOMTRAKOOL : CHARACTERIZATION AND ART DIRECTION  
FOR BUDDHA BIOGRAPHY ANIMATION PROJECT. THESIS ADVISOR :  
JIRAYUDH SINTHUPHAN, Ph.D., 182 pp.

This research aims to study the process of characterization and art direction in an animation project on the Life of Buddha by means of creative research and evaluation. The finished project is in 2D format with the total duration of 20 minutes. It is then presented to 3 audience groups of the total number of 300 people. They are: 1) 250 students between 11-15 years old, 2) 25 performing arts students and 3) 25 animation students.

The research result shows that the characterization of the animated character is well-received by all three audience groups. The use of colors to personify different characters comes top at the audience satisfactory list, followed by the costume designs and the choice of character's shape. In terms of artistic direction, all three audience groups give the film a good rating. All of them like the use of color in creating the atmosphere of each scene. The art direction of the scene of Buddha's Nirvana is at the top of the rating, followed by the scene of Buddha's Birth and the scene of the Great Nuisance, respectively. The result also shows that different audience groups hold different viewing preference in the reception of the animated film. The group of 11-15 years old school students tends to judge the effectiveness of the film on its visual impact. Performing arts students are likely to be drawn to the mood each scene creates, while animation students tend to discuss about the film technical and artistic achievement.

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Department : Speech Communication and Performing Arts

Field of Study : ..Performing Arts..... Student's Signature panitada somtrakool

Academic Year : 2009 ..... Advisor's Signature Jirayudh

## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณหลายสิ่งหลายอย่างที่ได้ผ่านมาในตอนที่ทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ด้วยเวลาที่มีน้อยนัก ทำให้ยิ่งต้องทุ่มสุดตัวกับบททดสอบที่ชื่อวิทยานิพนธ์นี้ และหลายครั้งที่รู้สึกจะทำไม่มันน่าท้อแท้มากมายขนาดนี้ แต่กำลังใจและสิ่งเตือนใจหลายๆสิ่งจากจากอาจารย์และเพื่อนๆ ก็ได้ทำให้มีแรงฮึดสู้ เพื่อทำแบบทดสอบเล่มนี้ให้เสร็จสิ้น

ยิ่งกว่าคำขอบคุณ ก็อยากจะขอบพระคุณ อ. ดร.จรรย์ฤทธิ์ สินธุพันธุ์ สำหรับคำปรึกษาที่มากมายและละเอียดมาก แต่ก็เปิดกว้างให้สามารถเขียนงานได้เต็มที่ ขอขอบพระคุณ รศ.ถิรพันธ์ อันวาศิวิวงศ์ ที่เป็นผู้ให้แง่มุมมองทางความคิดมากมายหลายอย่างตลอดเวลาที่ได้ศึกษา ที่สามารถนำมาผสมผสานกัน และเป็นส่วนหนึ่งให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้ผ่านลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณแม่ นาวีปฐมอนันท์ ที่เป็นผู้ช่วยนำเสนอความคิดมากมายเกี่ยวกับเรื่องพุทธประวัติ และการทำงานด้านศิลปะที่เกิดขึ้นในผลงานการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้ และสุดท้ายนี้ขอขอบคุณทุกคนไม่ว่าจะเป็น พี่วัช พี่ป๊อบ ที่คอยให้คำแนะนำดีๆ และครอบครัวที่คอยให้กำลังใจเสมอมา

ที่สุดแล้วแม้งานวิจัยชิ้นนี้จะเหนื่อยแสนเหนื่อยมากแค่ไหน ผลสุดท้ายก็สามารถผ่านพ้นมาได้ด้วยดี ด้วยความอดทน และความช่วยเหลือจากอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความรู้ เพื่อนๆ พี่ๆ ที่ให้คำแนะนำดีๆ และครอบครัวที่ให้กำลังใจ

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
<b>บทที่</b>	
1    บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
ปัญหาการนำวิจัย .....	5
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	5
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	6
ขอบเขตของการวิจัย .....	7
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย .....	
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	
2    แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	8
แนวคิดการสร้างสรรคคุณลักษณะของตัวละคร .....	9
แนวคิดเรื่ององค์ประกอบการนำเสนองานแอนิเมชั่น .....	14
แนวคิดเกี่ยวกับศิลปกรรมไทย .....	18
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	30
3    วิธีดำเนินการวิจัย .....	31
แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา .....	31
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล .....	32
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา .....	33
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	34

การนำเสนอผลงานวิจัย .....	37
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	38
กระบวนการสร้างผลงานการ์ตูนสั้นพุทธประวัติ .....	39
บท และ Storyboard .....	39
การออกแบบตัวละคร .....	50
การออกแบบฉาก และศิลปกรรมอื่นๆ .....	71
ดนตรีประกอบ .....	87
ทัศนคติของผู้ชม .....	92
ทัศนคติของผู้ชมด้านเนื้อหา .....	98
ทัศนคติของผู้ชมด้านการออกแบบตัวละคร .....	99
ทัศนคติของผู้ชมด้านการออกแบบฉาก .....	101
ผลจากแบบสอบถามด้านเนื้อหา .....	103
ผลจากแบบสอบถามด้านการออกแบบตัวละคร .....	110
ผลจากแบบสอบถามด้านการออกแบบฉาก .....	127
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	143
กระบวนการสร้างสรรค์ .....	143
ทัศนคติของผู้ชม .....	147
อภิปรายผล .....	153
ข้อจำกัดในการวิจัย .....	156
ข้อเสนอแนะสำหรับการทำงานวิจัยในอนาคต .....	156
รายการอ้างอิง .....	157
ภาคผนวก .....	159
ภาคผนวก ก ภาพจาก Storyboard ของการ์ตูนสั้นพุทธประวัติ .....	160
ภาคผนวก ข บทบรรยายประกอบการ์ตูนพุทธประวัติ .....	170
ภาคผนวก ค แบบสอบถามที่ใช้ในการวัดผล .....	172
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์ .....	182



## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ตารางลักษณะที่สังเกตได้บน”เรื่อนร่าง” ประเภทต่างๆ	28
2	ตารางการใช้สีส้นในการออกแบบตัวละคร	71
3	ตารางรายชื่อเพลงที่ใช้ประกอบ	88
4	ตารางทัศนคติของผู้ชมกลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี ในด้านเนื้อหา	103
5	ตารางทัศนคติของผู้ชมกลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง ในด้านเนื้อหา	105
6	ตารางทัศนคติของผู้ชมกลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชั่น ในด้านเนื้อหา	107
7	ตารางทัศนคติของกลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม ในด้านเนื้อหา	109
8	ตารางสรุปทัศนคติของผู้ชมกลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี ในด้านการออกแบบตัวละคร	111
9	ตารางทัศนคติของผู้ชมกลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง ในด้านการออกแบบตัวละคร	114
10	ตารางทัศนคติของผู้ชมกลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชั่น ในด้านการออกแบบตัวละคร	117
11	ตารางสรุปทัศนคติของกลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม ในด้านการออกแบบตัวละคร	120
12	ตารางแสดงจำนวนผู้ชมในแต่ละกลุ่มที่สังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลงของพระพุทธรูปเจ้ากอนตรัสรู้และหลังตรัสรู้	123
13	ตารางทัศนคติของผู้ชมกลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี ในด้านการออกแบบศิลปกรรมฉาก	127
14	ตารางทัศนคติของผู้ชมกลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง ในด้านการออกแบบศิลปกรรมฉาก	131
15	ตารางทัศนคติของผู้ชมกลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชั่น ในด้านการศิลปกรรมฉาก	135
16	ตารางสรุปทัศนคติของกลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม ในด้านการออกแบบศิลปกรรมฉาก	139

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพจากการ์ตูนเรื่อง มู่หลาน .....	2
2	ภาพตัวละครในเรื่องพระพุทธเจ้า .....	2
3	ภาพเจ้าชายสิทธัตถะ จากเรื่องพระพุทธเจ้า .....	2
4	ภาพเจ้าชายเทวทัต จากเรื่องพระพุทธเจ้า .....	2
5	ภาพจากภาพยนตร์เรื่องก้านกล้วย .....	3
6	ภาพจากภาพยนตร์เรื่องก้านกล้วย .....	3
7	ภาพจากภาพยนตร์เรื่องพระพุทธเจ้า .....	4
8	พระพุทธรูปแบบอมราวดี .....	19
9	เทวรูปในสมัยทวารวดี .....	20
10	รูปอรรณวนารีศวร (พระอิศวรและพระอุมาผสมกันอยู่ในรูปเดียว) .....	21
11	เทวรูปในสมัยศรีวิชัย .....	21
12	เทวรูปในสมัยศรีวิชัย .....	21
13	เทวรูปในสมัยลพบุรี .....	22
14	เทวรูปในสมัยลพบุรี .....	22
15	พระพุทธรูปในสมัยล้านนา หรือเชียงแสน .....	23
16	พระพุทธรูปสมัยสุโขทัย .....	24
17	พระพุทธรูปสมัยสุโขทัย .....	24
18	พระพุทธรูปสมัยอู่ทอง .....	24
19	พระพุทธรูปสมัยอยุธยา .....	25
20	พระพุทธรูปสมัยอยุธยา .....	25
21	พระพุทธรูปในสมัยรัตนโกสินทร์ (พระประธานพุทธมณฑล) .....	26
22	ตัวละครจากภาพยนตร์การ์ตูนพระพุทธเจ้า .....	38
23	ตัวละครจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องมู่หลาน .....	38
24	ภาพ Storyboard พระนางสิริมหามายาทรงพระสุบินเห็นพระยาช้างเผือก .....	41
25	ภาพ Storyboard ในช่วงพระประสูติกาลได้ต้นสาละ ณ สวนลุมพินีวัน .....	42

26	ภาพ Storyboard ในช่วงที่พระโอรสกำลังศึกษาเล่าเรียน และฉายแววความเฉลียวฉลาด .....	43
27	ภาพ Storyboard ในช่วงเจ้าชายพบเห็นนิมิตทั้ง 4 ที่ก่อให้เกิดความว้าวุ่นในจิตใจของเจ้าชาย .....	43
28	ภาพ Storyboard ในช่วงที่เจ้าชายหนีออกจากวัง เพื่อออกผนวช .....	44
29	ภาพ Storyboard ในช่วงที่พระองค์กำลังบำเพ็ญเพียร เพื่อหาหนทางดับทุกข์ และการทรมานกาย .....	46
30	ภาพ Storyboard ในช่วงमारพจญ ก่อนพระองค์จะตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า .....	46
31	ภาพ Storyboard ในช่วงที่ทรงแสดงปฐมเทศนา และได้อุปสมบทพระภิกษุรูปแรกในพระพุทธศาสนา .....	48
32	ภาพ Storyboard การแสดงโอวาทปาติโมกข์ ต่อพระภิกษุ 1,250 รูป .....	49
33	ภาพ Storyboard เมื่อพระองค์ทรงปรินิพพาน ณ สาลวโนทยาน พระชนมายุ 80 ปี .....	49
34	พระเจ้าสุโธทนะ .....	51
35	เจ้าชายสิทธัตถะ (วัยกุมาร - วัยหนุ่ม) .....	52
36	เจ้าชายสิทธัตถะหลังออกผนวช จนถึงตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า .....	56
37	อสิตดาบส หรือ กาฬเทวีพดาบส .....	58
38	พราหมณ์โกณฑัญญะ (ผมดำ) และพราหมณ์อื่นที่มาร่วมขนานนามเจ้าชาย ...	59
39	อาฬารดาบส กาลามโคตร .....	60
40	อุทกดาบส รามบุตร .....	61
41	นายฉันทนะ .....	63
42	นายจุนทะ .....	64
43	พระนางศิริมหายา .....	65
44	พระนางมหาปชาบดี .....	66
45	พระนางยโสธราพิมพา .....	68
46	นางสุชาดา .....	69
47	ห้องบรรทม (กรุงกบิลพัสดุ์) .....	73
48	ห้องพระโรง (กรุงกบิลพัสดุ์) .....	74
49	ระเบียบชั้นบน (กรุงกบิลพัสดุ์) .....	75
50	สวนลุมพินีวัน .....	76
51	ริมฝั่งแม่น้ำอโนมา .....	77

52	สำนักของอาฬารดาบส .....	79
53	สำนักของอุทกดาบส .....	80
54	ใต้ต้นศรีมหาโพธิ์ ริมแม่น้ำเนรัญชรา .....	81
55	ป่าอิสิปตนมฤคทายวัน .....	82
56	สวนป่าไผ่ ที่ทรงแสดงโอวาทปาติโมกข์ .....	84
57	ที่รับรองพระพุทธองค์มาฉัน บ้านนายจุนทะ .....	85
58	ศาลวโนทยาน กรุงกุสินารา .....	86



ศูนย์วิทยพัทธยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสร้างสรรคภาพยนตร์การ์ตูนและภาพเคลื่อนไหวทั่วไปปัจจุบันนั้น การสร้างสรรคแบบที่มีโดยรวม เป็นไปตามรูปแบบในเรื่อง การสร้างสรรคคุณลักษณะตัวละคร (Character Design) รูปแบบศิลปกรรม (Art Direction) มีลักษณะการออกแบบที่เหมือนศิลปกรรมสากลหรือหรือค่อนข้างไปในแบบอย่างศิลปตะวันตก ซึ่งลักษณะโดยรวมในเรื่องรูปร่าง รูปทรงสีสัน และลักษณะการเคลื่อนไหว (Animation Design) หรือลักษณะการดำเนินเรื่อง ที่ทำการออกแบบขึ้นมาตามแบบอย่าง หรือรูปแบบของศิลปวัฒนธรรมทางตะวันตกเช่นเดียวกัน ส่วนที่ทำการสร้างสรรคการ์ตูนให้ดูมีลักษณะเป็นแบบอย่างศิลปะตะวันออก ซึ่งเป็นจุดหนึ่งที่ทำให้งานแอนิเมชันของประเทศไทยยังไม่มี ความชัดเจนในเรื่องของศิลปกรรมในเรื่องของการสร้างสรรคคุณลักษณะที่หลากหลาย ซึ่งทำให้เกิดข้อจำกัดในความเข้าใจต่อเนื้อหา ตัวละคร รูปแบบโดยรวมของงานแอนิเมชัน รวมถึงยังไม่มี ความชัดเจนในเรื่องการศึกษาบันทึกเป็นขั้นตอนต่อเนื่องเป็นหลักฐานที่ชัดเจน

การสร้างสรรคคุณลักษณะตัวละคร (Character design) ถือว่าเป็นหัวใจของการสร้างสรรค งานแอนิเมชัน เนื่องจากการสร้างสรรคคุณตัวละครในงานแอนิเมชันนั้น ถือเป็นการกำหนดรูปแบบ (Style) ของแอนิเมชันทั้งเรื่องว่าจะไปในทิศทางใด แต่หากในปัจจุบันการสร้างสรรคคุณลักษณะ ของตัวละครในความคิดของผู้วิจัยแล้ว ยังค่อนข้างยึดติดกับการสร้างสรรคแบบเดิม ไม่ค่อยมีความ เสริมแต่งเรื่องของจินตนาการที่ก่อให้เกิดการคุณลักษณะของตัวละครใหม่ๆเกิดขึ้น ถ้าสังเกตกันดีๆก็จะ เห็นได้ว่าแอนิเมชันในประเทศไทย การสร้างคุณลักษณะของ ตัวละครในแต่ละเรื่องมักจะมีหน้าตาที่ดู คล้ายคลึงกัน เหมือนกับเป็นการอิงซึ่งกันและกันอยู่ รวมถึงการนำเอาการสร้างคุณลักษณะตัวละครใน งานแอนิเมชันของฝั่งตะวันตกมาเป็นตัวอิงกับการสร้างคุณลักษณะของตัวละครในงานแอนิเมชันไทย จนบางครั้งก็คล้ายกันจะไม่เหลือความเป็นรูปแบบของงานแอนิเมชันไทยเลยก็ว่าได้

ยกตัวอย่างเช่นเดียวกับการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละครของงานแอนิเมชันเรื่อง “พระพุทเจ้า” ถ้าจะสังเกตกันดีๆก็จะเห็นว่า ตัวละครที่เป็นมนุษย์ก็จะมีหน้าตาที่คล้ายคลึงกันกับการสร้างตัวละครในเรื่อง “มู่หลาน” ทั้งในเรื่องของลายเส้น รูปทรงของใบหน้า และส่วนประกอบบนร่างกาย



รูปที่ 1 ภาพจากการ์ตูนเรื่อง มู่หลาน

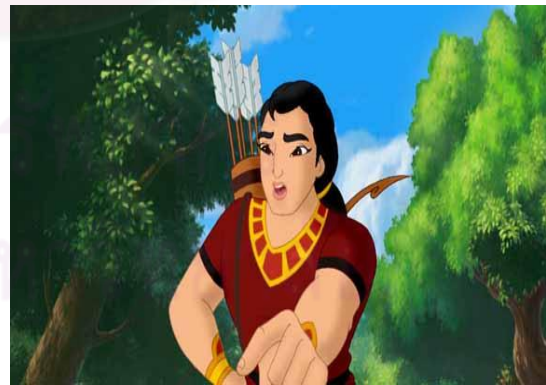


รูปที่ 2 ภาพตัวละครในเรื่องพระพุทเจ้า

จากภาพที่ 1 และภาพที่ 2 ที่เมื่อดูเินๆแล้วแทบจะเรียกได้ว่ามาจากเรื่องเดียวกันเลยก็ว่าได้ และนี่ก็คือปัญหาในเรื่องของการสร้างคุณลักษณะของตัวละครในงานแอนิเมชันของไทยที่เกิดขึ้นในความคิดของผู้วิจัย



รูปที่ 3 ภาพเจ้าชายสิทธัตถะ จากเรื่องพระพุทเจ้า



รูปที่ 4 ภาพเจ้าชายเทวทัต จากเรื่องพระพุทเจ้า

จากภาพที่ 3 และภาพที่ 4 จะเห็นถึงการออกแบบคุณลักษณะของตัวละครที่อยู่ในภาพทั้งสอง จะเห็นได้ว่าลักษณะของตัวละครทั้งสอง มีความคล้ายคลึงกัน หรือแทบจะเรียกว่าเหมือนกันเลยก็ว่าได้

และด้วยเหตุนี้เอง ในความคิดของผู้วิจัยในเรื่องของการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละครของงานแอนิเมชันที่เกิดขึ้นยังไม่มี ความชัดเจน ไม่ว่าจะ เป็นเรื่องของรูปร่างหน้าตา สีผิว ลักษณะของการแสดงออก ซึ่งเหตุผลดังกล่าวสามารถสร้างความสับสนในเรื่องของการจดจำตัวละครต่างๆ ในเรื่องนั้นๆ ได้

ในเรื่องของรูปแบบของศิลปกรรม ( Art Direction) ในงานแอนิเมชันของประเทศไทย ค่อนข้าง จะไม่มีทิศทางที่ชัดเจนมากนัก ส่วนใหญ่จะเน้นไปที่เรื่องของสิ่งของที่ประกอบฉาก เช่น บ้านเรือน อุปกรณ์เครื่องใช้ต่างๆ เพื่อต้องการแสดงความเป็นไทยผ่านสิ่งของต่างๆ ที่ประกอบอยู่ในฉากนั้นๆ แต่ สิ่งที่เกิดขึ้นคือ ความสำคัญในเรื่องของภาพรวมของงานแอนิเมชันนั้นๆ กลับถูกละเลยไป ไม่ว่าจะ เป็น เรื่องของ สี แสง และฉาก มักไม่ค่อยจะเป็นไปในทิศทางเดียวกันเท่าไรนัก หรือบางครั้งก็จะดูขาดๆ เกินๆ ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นเหล่านี้ส่งผลถึงความสวยงามของศิลปกรรมในงานแอนิเมชันนั้นๆ และยังส่งผลถึง อรรถรสในการชมของผู้ชมด้วย เมื่อได้ทำการชมอย่างต่อเนื่อง เพราะหากได้รับชมงานแอนิเมชันที่มี จุดบกพร่อง หรือไม่ได้รับความใส่ใจในเรื่องของศิลปกรรม ผู้ชมจะสามารถสังเกตเห็นถึงจุดบกพร่อง นั้นๆ ได้อย่างไม่ยาก โดยเฉพาะหากเป็นผู้ที่พอมีพื้นฐานในเรื่องของศิลปะก็ยังสามารถสังเกตเห็นได้ อย่างรวดเร็ว



รูปที่ 5 ภาพจากภาพยนตร์เรื่องก้านกล้วย



รูปที่ 6 ภาพจากภาพยนตร์เรื่องก้านกล้วย

ถ้าพิจารณาจากภาพทั้งสองภาพด้านบนแล้ว จะสามารถสังเกตเห็นถึงจุดบกพร่องทางด้านศิลปกรรมที่เกิดขึ้นในทั้งสองภาพ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความบกพร่องในเรื่องของสี และบรรยากาศ ในขณะที่ทั้งสองภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดในสถานะการณ์ที่มีความต่อเนื่องกันอยู่ ในสถานที่ และเวลาเดียวกัน หรือเรียกว่าฉากเดียวกัน แต่ต่างกันเพียงแค่มุมกล้องที่เกิดขึ้นเท่านั้น และจุดบกพร่องทางศิลปกรรมที่เกิดขึ้นในภาพทั้งสองภาพนี้ก็คือ สีของตัวละคร รวมถึงสีของฉากหลัง ความเข้มข้นของสีในภาพทั้งสองภาพนั้นมีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งผู้วิจัยสามารถมองเห็นได้ รวมถึงผู้ที่มีส่วนในเรื่องของศิลปกรรม (Art Direction) ก็จะสามารถสังเกตเห็นได้ไม่ยากเท่าใดนัก และนี่เป็นเพียงจุดเล็กๆน้อยๆที่เกิดขึ้น แต่หากเกิดจุดเล็กๆน้อยๆในหลายๆจุดของงานแอนิเมชันเรื่องหนึ่ง ความไม่สมบูรณ์ในงานแอนิเมชันเรื่องนั้นก็คงเกิดขึ้นได้ไม่ยากเท่าไร



รูปที่ 7 ภาพจากภาพยนตร์เรื่องพระพุทธเจ้า

จากภาพที่ 7 ภาพนี้เป็นภาพตอนที่พระพุทธเจ้าเสด็จขึ้นไปบนสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ แต่ในความรู้สึกของผู้วิจัย ยังรู้สึกถึงความไม่ลงตัวในเรื่องของศิลปกรรมที่เกิดขึ้นในการสร้างฉากหลัง เนื่องจาก ฉากหลังที่เกิดขึ้นนั้นไม่ได้ก่อให้เกิดความรู้สึกถึงการเป็นฉากของสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ โดยออกจะดูเหมือนอยู่ในจักรวาลหรืออวกาศมากกว่าที่จะเป็นสวรรค์ ถึงแม้ว่าในฉากนี้จะมีเทวดาเป็นตัวละครที่เป็นสัญลักษณ์ของสวรรค์ก็ตาม แต่เมื่อมองทั้งสองอย่างพร้อมกัน คือตัวละครที่อยู่ในฉากนี้ และฉากหลัง ก็จะไม่ลงตัวของตัวละครและฉาก เพราะตัวละครเทวดานั้นได้ถูกสร้างขึ้นมามีลักษณะที่เป็นเหมือนภาพจิตรกรรม คือมีความเป็นเป็นไทยสูงมาก ในขณะที่ฉากหลังนั้นแทบจะไม่มีความเป็นไทยอยู่เลย



จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงต้องการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน และภาพเคลื่อนไหวที่สร้างสรรค์ ขึ้นมาจากพื้นฐานของศิลปกรรม และวัฒนธรรมที่เป็นสากลขึ้นมา โดยเริ่มต้นทำการสร้างสรรค์ คุณลักษณะของตัวละคร รูปแบบในด้านศิลปกรรม การดำเนินเรื่อง การเล่าเรื่อง และการ สร้างสรรค์ทั้งหมดนั้นให้มีลักษณะออกมาในรูปแบบที่มีความเป็นสากล สามารถก่อให้เกิดความเข้าใจ ตรงกัน โดยยึดแบบอย่างของต้นแบบ โดยมีการทำการปรับปรุงให้มีลักษณะที่ร่วมสมัยมากขึ้น จะ ทำการศึกษา บันทึก และทำการสรุปวิจัยลักษณะที่เด่นชัดของเรื่องคุณลักษณะตัวละคร ฉาก สี ตลอดจนวิธีการดำเนินการ เพื่อแสดงถึงแนวคิดการแสดงออก ตลอดจนรากฐานความคิด เพื่อทำ เสนองงานแอนิเมชันที่ได้ทำการสร้างสรรค์ขึ้นมา โดยเลือกเรื่องราวพุทธประวัติขึ้นมาเพื่อใช้เป็น กรณศึกษาการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน เนื่องจากเรื่องราวพุทธประวัติเป็นเรื่องราวที่เป็นที่รู้จักโดยทั่ว กัน โดยจะนำมาทำการสร้างสรรค์ในรูปแบบที่เป็นของตัวผู้ทำวิจัยเอง โดยยึดเอาเรื่องราวพุทธประวัติ มาเพื่อเป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์งาน และเป็นตัวกำหนดในการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และด้านศิลปกรรม

### ปัญหาการนำวิจัย

1. กระบวนการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละครและศิลปกรรม สำหรับงานแอนิเมชัน จากพุทธประวัติเป็นอย่างไร
2. ผู้ชมมีทัศนคติอย่างไรต่องานที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์ คุณลักษณะของตัวละคร และด้านศิลปกรรม จากพุทธประวัติ
2. เพื่อทราบถึงทัศนคติของผู้ชมต่อการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และ ศิลปกรรม ในงานแอนิเมชันที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้น

## ขอบเขตของการวิจัย

1. ทำการศึกษาถึงรูปแบบในเรื่องการสร้างสรรคคุณลักษณะของตัวละคร และด้าน ศิลปกรรม สรूप วิเคราะห์และนำมาพัฒนาเพื่อทำการสร้างสรรคคุณลักษณะของผลงานให้มีความ ชัดเจน และมีลักษณะเป็นศิลป์ไทยสากล
2. ทำ สร้างสรรคคุณลักษณะของตัวละคร จาก รูปแบบศิลปกรรม ตลอดจนลักษณะการ เคลื่อนไหว และการแสดงของตัวละครจากเรื่อง “พุทธประวัติ” ในรูปแบบของแอนิเมชั่นสองมิติโดยใน ความสนใจกับการนำเสนอเหตุการณ์ตอนประสูติ ออกผนวช ตรัสรู้ และปรินิพพาน

## คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

**การสร้างสรรคคุณลักษณะของตัวละคร (Character Design)** หมายถึง การกำหนดตัว ละครให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง รวมถึงการกำหนด เพศ วัย และบุคลิกเฉพาะตัวของตัวละครนั้นๆ และ ทำการสร้างสรรคออกมาให้เป็นภาพที่ชัดเจน และเป็นรูปเป็นร่าง

**ศิลปกรรมในงานแอนิเมชั่น (Art Direction)** หมายถึง การกำหนดภาพรวมทั้งหมดของการ สร้างสรรคงานแอนิเมชั่น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของ ฉาก บรรยากาศ สี รวมถึงการจัดองค์ประกอบ โดยรวมทั้งหมดของงานแอนิเมชั่น

**ศิลป์แบบสากล (Atrre)** การสร้างสรรคงานทางด้านศิลปะ ที่เป็นกระบวนการในการ สร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปะเพื่อสร้างให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ หรือเพื่อการพัฒนาของเดิมให้ดียิ่งขึ้น ทำให้เกิดผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตน หรือเป็นตัวของตัวเอง

**พุทธประวัติ** หมายถึง เรื่องราวความเป็นมาของพระพุทธเจ้า ผู้เป็นศาสดาของพุทธศาสนา หรือเรียกว่า “ศาสนาพุทธ” โดยมีเรื่องราวตั้งแต่ประสูติ ตรัสรู้ และ ปรินิพพาน

**แอนิเมชั่น 2 มิติ (2D Animation)** หมายถึง กรรมวิธีการผลิตภาพนิ่งให้กลายเป็น ภาพเคลื่อนไหว โดยการวาดภาพหรือวัตถุที่มีเพียง 2 มิติ คือมีความกว้าง และความยาว เช่นการ

วาดบนแผ่นกระดาษ การวาดบนแผ่นเซล การวาดบนแผ่นผ้าใบ หรือแผ่นกระดาษตัดเป็นภาพต่างๆ (นับทอง ทองใบ, 2548)

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงแนวทางในการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และการสร้างสรรค์ด้านศิลปกรรม เพื่อการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน
2. สามารถนำผลงานที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ขึ้นมา เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และด้านศิลปกรรม รวมถึงจุดเด่น และจุดด้อยของงานแอนิเมชันที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนางานแอนิเมชันต่อไป



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

คำว่าแอนิเมชัน รวมทั้งคำว่า Animate และ Animator มาจากรากศัพท์ละติน “Animare” ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต การ์ตูนแอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคัลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิตให้เคลื่อนไหว เกิดมีชีวิตขึ้นมา (Paul Wells: 1998,P.10 อ้างถึงใน นันททอง ทองใบ: 2548, น.11)

นอร์แมน แม็คคลาเรน (Norman Maclaren) แอนิเมเตอร์ชื่อดังชาวแคนาดา กล่าวไว้ว่า “ความสำคัญของแอนิเมชันอยู่ที่เคลื่อนไหวอย่างไร มากกว่าเคลื่อนไหวอะไร การเคลื่อนไหวอย่างไรเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะสำหรับแอนิเมเตอร์แล้วสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างเฟรมแต่ละเฟรมบนจอภาพยนตร์ เป็นสิ่งที่สำคัญมากกว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในแต่ละเฟรม” (Solomon: 1978, P.11 อ้างถึงใน นันททอง ทองใบ: 2548, น.12)

ในปัจจุบันถึงแม้ว่าการสร้างงานแอนิเมชันในบ้านเราจะเริ่มได้รับความนิยม โดยสามารถสังเกตได้จากผลงานต่างๆที่เกิดขึ้นตามหน้าจอโทรทัศน์ หรือแม้แต่บนจอภาพยนตร์ แต่ก็ยังเป็นสื่อที่จำกัด เนื่องจากต้องใช้เทคนิค และความชำนาญในด้านวิทยาการ เพื่อที่จะผลิตผลงานออกมา รวมถึงข้อมูลที่อยู่ในรูปของหนังสือหรือเอกสารก็มีไม่มากนัก

การ์ตูนแอนิเมชันจึงเป็นสิ่งที่ถ่ายทำจากภาพหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิตให้มองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ หลักการสำคัญของการถ่ายทำก็คือ การบันทึกภาพทีละภาพ และในการบันทึกภาพในแต่ละครั้งจะต้องขยับเขยื้อนหรือเลื่อนภาพวาดหรือสิ่งที่ถ่ายให้เคลื่อนที่ไปจากเดิมเล็กน้อยทุกครั้ง เพื่อให้ได้ภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อยตามลำดับ และเมื่อนำภาพเหล่านั้นมาฉายผ่านเครื่องฉายก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่เหมือนจริง ซึ่งปิยกุล เลาวัฒนศิริ (2531, น. 50-53) ได้สรุปหลักการและคุณสมบัติของแอนิเมชันเอาไว้ดังนี้

1. สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
2. สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
3. ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
4. ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และศิลปกรรมสำหรับงานแอนิเมชันจาก พุทธประวัติ ได้นำแนวคิด ทฤษฎี มาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์และวิเคราะห์งานดังนี้

1. แนวคิดการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร
2. แนวคิดเรื่ององค์ประกอบการนำเสนอในงานแอนิเมชัน
3. แนวคิดเกี่ยวกับศิลปกรรมไทย

## 1. แนวคิดการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร

ในขั้นแรกมีความจำเป็นที่จะต้องทำความเข้าใจถึงจุดเริ่มต้นของแอนิเมชันเสียก่อน จุดเริ่มต้นของแอนิเมชันเกิดขึ้นตั้งแต่ยุคโบราณ ในภาพวาดของมนุษย์ถ้ำที่วาดภาพสัตว์ที่มีขามากมายเพื่อถ่ายทอดออกมาให้เห็นว่าสัตว์ต่างๆกำลังวิ่ง หรือมีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้น แม้แต่ในเอเชียก็ตาม รูปปั้นหรือรูปเคารพต่างๆที่มีแขนมากมายนับถือการแสดงถึงความเคลื่อนไหวของร่างกาย จึงนับเป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวในยุคแรกๆที่เกิดขึ้นเลยก็ว่าได้ (Peter Lord and Brain Sibley:1998)

ส่วนในประวัติศาสตร์แอนิเมชัน เกิดขึ้นในยุคที่หมอสอนศาสนาสร้าง Magic Lantern ขึ้นมาเพื่อใช้สำหรับสอนศาสนา และต่อมาก็ได้ทำการปรับเปลี่ยนเป็นงานที่มีภาพเรียงอยู่ข้างใน มีชื่อเรียกว่า “Zoetrope” หลังจากนั้นก็ได้มีการสร้างเทคโนโลยีภาพถ่าย จนกระทั่งปี ค.ศ. 1888 เอดิสันได้สร้างกล้องถ่ายภาพยนตร์ขึ้น และก่อให้เกิดการพัฒนาวงการแอนิเมชันขึ้นมาอีกมากมาย

### 1.1 หลักเบื้องต้นในการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร

การเริ่มต้นขั้นพื้นฐานในการสร้างผลงานแอนิเมชัน โดยหลักเบื้องต้นเหล่านี้จะเป็นส่วนสำคัญ และมีความจำเป็นในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันทุกประเภท ส่วนแรก แอนิเมชัน คือภาพที่ต่างจากภาพนิ่ง เพราะเรื่องเวลา ระยะทาง และการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้น ตะต้องมีความหมายและต้องเกิดจากความงามขึ้นด้วยพร้อมกัน การสร้างผลงานแอนิเมชัน คือการที่นำภาพนิ่งมาเรียงต่อกันด้วยเครื่องมือ หรือเครื่องจักรกลต่างๆ เพื่อทำให้เกิดภาพติดตาเป็นภาพที่มีการเคลื่อนไหว

เพื่อให้ผลงานแอนิเมชันนั้นมีความสมจริงและนุ่มนวล และมีความเป็นธรรมชาติตรงตามจังหวะของการเคลื่อนไหวจริง จึงจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้หลักการเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

นอกจากนี้ส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน อยู่ที่การเขียนภาพหลักที่ได้กำหนดการเคลื่อนไหวในส่วนสำคัญคือ ภาพหลัก (Key Frame Animation) หรือ Post to Post ในการจัดทำทาง และบุคลิกของตัวละคร ระบบการวิ่งของจำนวนภาพในระบบฟิล์ม รวมถึงระบบที่บันทึกโดยเทปวีดีโอต่างๆ นับเป็นจำนวนเฟรมภาพต่อหนึ่งวินาที เพื่อความเข้าใจในเรื่องเวลาการทำงานของภาพยนตร์ และภาพการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ จำนวนเฟรมต่อระบบบันทึกภาพเคลื่อนไหวมีระบบบันทึกต่อหนึ่งวินาที ดังนี้

- ระบบฟิล์มภาพยนตร์มีจำนวนเฟรมวิ่งต่อหนึ่งวินาที คือ 24 เฟรม (ภาพ)
- เทปวีดีโอระบบ NTSC (เป็นระบบของอเมริกาและญี่ปุ่น) มีจำนวนเฟรมต่อหนึ่งวินาที คือ 30 เฟรม (ภาพ)
- เทปวีดีโอระบบ PAL (เป็นระบบของไทยและยุโรป) มีจำนวนเฟรมต่อหนึ่งวินาที คือ 25 เฟรม (ภาพ)

Key Animation หรือ Post to Post ของภาพหลักในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันจะมีจำนวนเท่ากันในทุกเทคนิควิธี ไม่ว่าจะเป็นการใช้วิธีการวาดด้วยมือ หรือแม้แต่การใช้การคำนวณและสร้างขึ้นด้วยระบบคอมพิวเตอร์ทั้งหมด Key Animation ก็จะมีมีความสำคัญต่อการทำงานไม่ว่าจะเป็นงานแอนิเมชันในระบบใดก็ตาม จึงเป็นส่วนสำคัญที่สุดในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันในการกำหนดความเคลื่อนไหวของตัวละคร

Timing การกำหนดระยะเวลาในการเคลื่อนไหว ซึ่งขึ้นอยู่กับคุณลักษณะของตัวละคร เช่น รูปร่าง ขนาด น้ำหนัก และอุปนิสัยรวมถึงลักษณะเฉพาะของตัวละครนั้นๆ และอาจขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม หรือพื้นที่ในการแสดงนั้นๆด้วย เช่น การเคลื่อนไหวที่ในน้ำ บนดวงจันทร์ บนทางลาด ซึ่งพื้นที่หรือสถานที่จะเป็นตัวกำหนดระยะเวลาในการเคลื่อนไหวของตัวละครแตกต่างกัน คือมีความเร็วช้าไม่เท่ากัน

Anticipation หรือการเตรียมตัวการแสดงท่าทาง (Action) ของตัวละคร เช่น การย่อตัวก่อนทำการกระโดด หรือแสดงท่าเตรียมก่อนที่จะทำท่าทางจริง รวมถึงการแสดงท่าทางตรงกันข้ามกับท่าทางจริง การแสดงทุกอย่างจำเป็นต้องมี Anticipation เสมอ การศึกษาการเคลื่อนไหวธรรมชาติ และการศึกษาการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต จะต้องมีการเตรียมตัวขึ้นมาก่อน และจะประกอบกับการทำงานในส่วนของการยืดหยุ่นและหด (Squash and Stretch) เช่น การตีกอล์ฟ หรือการเล่นเบสบอล เป็นต้น

ในส่วนต่อมาก็คือการเตรียมสร้างพลังงาน Create Energy หรือการสร้างพลังงาน การใช้พลังงาน เช่น การกดสปริง การดึง การยืด และกลับมาคงรูปเดิม

Kinetic Energy คือ การสร้างพลังงานการเคลื่อนไหว การปล่อยพลังงานที่เตรียมไว้ออกมา เช่น การเตรียมตัวกระโดด และการกระโดดออกมา เมื่อปล่อยออกมาพลังงานที่ออกมานั้นจะเปลี่ยนออกมาเป็นพลังงานในการเคลื่อนไหวทันที และอีกส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญหลักๆในการ Anticipation คือ

- การเตรียมตัวละคร
- การเตรียมพลังงาน
- การเตรียมคนดู

Arcs คือ เส้นของการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต ซึ่งจะเป็นเส้นโค้งเสมอ เช่น ภาพเคลื่อนไหวของคนในการยืดแขน การก้าวขา จะไม่มีส่วนที่เคลื่อนไหวเป็นเส้นตรงนอกจากการเคลื่อนไหวที่ดูไม่เป็นธรรมชาติ เช่น เครื่องจักร หรือหุ่นยนต์ เป็นต้น

Overlapping คือ การเคลื่อนไหวที่ทับซ้อน เช่นเมื่อมีการเคลื่อนไหวหลักเกิดขึ้น จะมีการเคลื่อนไหวที่ตามมาของส่วนการเคลื่อนไหวอื่นตามมา โดยที่ไม่ต้องรอให้การเคลื่อนไหวแรกหยุดเสียก่อน การเคลื่อนไหวที่ทับซ้อนกัน จะทำให้การเคลื่อนไหวมีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น เช่น การดันของที่มีน้ำหนัก โดยจะมีการเคลื่อนไหวตั้งแต่ข้อมือ แขน และลำตัว เพื่อดันสิ่งของออกไป ซึ่งก็จะทำให้เกิดการเคลื่อนไหวที่มีความทับซ้อนคาบเกี่ยวกัน

Follow Through การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องและไม่มีหยุดอย่างกะทันหัน จะมีการไหลผ่านอน่องต่อเนื่องของพลังงานต่อไปข้างหน้า เช่นการตีลูกเทนนิส เมื่อไม้ตีกระทบลูกแล้วการเคลื่อนไหวของไม้เทนนิสก็จะต้องมีการเคลื่อนไหวต่อไปข้างหน้า ไม่มีการหยุดลงโดยทันทีทันใด

Secondary Action การเคลื่อนไหวที่อยู่รอบๆของการเคลื่อนไหวหลัก เช่น ผม เสื้อผ้า ใช้ร่วมกับ Overlapping และ Follow Through

Appeal คือ สิ่งดึงดูดความสนใจ การออกแบบ รูปลักษณ์ ลักษณะอุปนิสัย การเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ การแสดงท่าทางที่กระฉับกระเฉง ซึ่งเป็นหนึ่งในตัวช่วยที่ทำให้ผลงานมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

Staging คือ พื้นที่ว่างของการแสดง การเคลื่อนไหว การทำความเข้าใจต่อพื้นที่ที่จะเตรียมตัวในการแสดง เพื่อจุดมุ่งหมายในการสื่อสารความหมาย สร้างความน่าสนใจ การนำเสนอความคิดให้ออกมาได้อย่างชัดเจนตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ การควบคุมกล้อง การควบคุมการลำดับภาพ และการตัดต่อ

Inertia คือ แรงเฉื่อย น้ำหนัก แรงผลัก แรงดัน แรงดึงดูดของโลก ซึ่งเป็นเรื่องจำเป็นในงานแอนิเมชัน เพื่อให้การเคลื่อนไหวที่ออกมามีความเป็นธรรมชาติ มีมวล มีน้ำหนัก และบางเรื่องต้องคำนึงถึงเรื่องกฎทางฟิสิกส์เข้ามาใช้ร่วมด้วย

Weight น้ำหนักของตัวละครในภาพเคลื่อนไหว ซึ่งมีลักษณะแตกต่างไปตามน้ำหนักของตัวละคร ขนาด ซึ่งจะมีผลต่อการเคลื่อนไหว เช่น การวิ่งของคนผอม และคนอ้วน การยกของที่มีน้ำหนักแตกต่างกัน เช่น การหยิบกระดาษหนึ่งแผ่น กับการยกกล่องใบใหญ่ที่มีน้ำหนักมาก

Key Animation คือ ค่าที่สูงสุด และค่าต่ำสุดในการแสดงท่าทางของตัวละคร

Post to Post คือ การจัดทำทางของตัวละครจากท่าหนึ่งไปสู่อีกท่าหนึ่ง โดยที่ท่าทางจะสื่อสารความหมายที่ต้องการจะบอกแก่ผู้ชม (Tony White:1986. อ้างถึงใน วิสิฐ จันมา : 2547, น. 37)

## 1.2 การสร้างคุณลักษณะของตัวละคร

ในส่วนนี้อาจจะขอพูดในมิติของการสร้างคุณลักษณะของตัวละครที่เป็นมนุษย์ โดยในมิติของมนุษย์นั้นจะมีมิติในตัวเอง รวมถึงเรื่องของสรีระ สังคม และจิตใจ

### 1.2.1 การสร้างคุณลักษณะของตัวละครในเรื่องของสรีระ

ขั้นพื้นฐานของการสร้างคุณลักษณะของตัวละครในมิติที่เป็นมนุษย์ ก็คือ จะต้องมียวัยวะสำคัญบนร่างกาย ไม่ว่าจะเป็น หู ตา คอ จมูก ปาก มือ เท้า แขน และขา เป็นต้น โดยสิ่งเหล่านี้เป็นจุดเริ่มต้นในการกำหนดรูปลักษณ์ที่เกิดขึ้นกับคุณลักษณะของตัวละครนั้นๆ เช่น สวย หล่อ ผู้ร้าย รวมถึงลักษณะของสรีระ อ้วน ผอม สูง เตี้ย สมบูรณ์ ขี้โรค เป็นต้น

ตัวอย่างเช่น มีเจ้าชายสององค์ องค์แรกหน้าตาหล่อเหลา คมเข้ม ผมพริ้วสลวยเป็นสีดำมันวาว ผิวขาวละเอียด จมูกโด่ง รูปร่างลำสัน นัยต์ตามคมเข้ม ส่วนเจ้าชายองค์ที่สอง มีหน้าตาธรรมดา ผมสีดำ ผิวขาว แต่บนใบหน้ามีไฝฝ้าประปราย จมูกโด่ง (แต่ไม่เท่าองค์แรก) และมีใบหูที่กางกว่า



### 1.2.2 การสร้างคุณลักษณะของตัวละครในด้านสังคม

ในการสร้างสรรคตัวละครนั้น จำเป็นที่จะต้องกำหนดเรื่องของภูมิหลัง เพราะจะทำให้ง่ายต่อการวาดภาพในทางความคิดของผู้สร้างสรรคเอง เนื่องจากเมื่อสามารถกำหนดภูมิหลังในเรื่องของความ เป็นมา และสังคมที่ตัวละครตัวนั้นเคยอยู่ เช่น พ่อและแม่เป็นใคร สภาพครอบครัวเป็นอย่างไร มีฐานะ อย่งไรในสังคม

ตัวอย่างเช่น เจ้าชายทั้งสองพระองค์เกิดมาในพระราชวังอันใหญ่โต มีข้าทาสบริวารคอยรับใช้ อยู่ตลอดเวลา แต่หากเจ้าชายองค์แรกมีรูปร่างหน้าตาที่หล่อเหลา จึงทำให้ใครๆก็ต่างพากันรักใคร่ เอ็นดู ถนุถนอม แต่ถูกวางตัวให้เป็นผู้สืบทอด แต่เจ้าชายองค์ที่สอง เนื่องจากมีหน้าตาที่ไม่หล่อเหลา เท้าองค์แรก ก็ทำให้ผู้คนรอบข้างให้ความสนใจในตัวของเจ้าชายองค์ที่สองน้อยกว่า ถึงแม้ว่าจะมี ความสามารถรอบด้านมากกว่าเจ้าชายองค์แรกก็ตาม

### 1.2.3 การสร้างคุณลักษณะของตัวละครในด้านจิตใจ

เรื่องของจิตใจเป็นผลที่เกิดจากเรื่องมิตินของเรื่องสรีระ และเรื่องสังคม ที่ถูกกำหนดให้กับตัว ละครนั้นๆ ทำให้เกิดผลบางอย่างกับตัวละคร เช่น ในเรื่องของทัศนคติ ความโกรธ ความไม่พอใจ ปม ด้อย หรือปมในชีวิต ซึ่งเป็นตัวกำหนดลักษณะทางด้านจิตใจของตัวละคร

ตัวอย่างเช่น เจ้าชายทั้งสององค์ มีความเท่าเทียมกันในเรื่องยศฐาบรรดาศักดิ์ แต่หากเพียง เพราะเจ้าชายองค์แรกเป็นคนที่รูปร่างหน้าตาหล่อเหลา อยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีแต่คนคอยเอาใจ จึง เป็นคนที่มีความทรงนงในตัวเอง และมีนิสัยหยิ่งยโส ในขณะที่เจ้าชายองค์ที่สองที่มีหน้าตาธรรมดา ไม่ มีใครคอยห้อมล้อม และเอาอกเอาใจอย่างที่เขาอยากได้ รับ ถึงแม้ว่าเจ้าชายองค์ที่สองจะมี ความสามารถรอบด้าน อย่างที่เจ้าชายองค์แรกเทียบไม่ได้ก็ตาม ซึ่งทำให้เจ้าชายองค์ที่สองมีลักษณะที่ เป็นคนเก็บเนื้อเก็บตัว เคร่งขรึม และมีความน้อยเนื้อต่ำใจในตัวเอง

## 2. แนวคิดเรื่ององค์ประกอบการนำเสนองานแอนิเมชัน

### 2.1 องค์ประกอบของสื่อเล่าเรื่อง

#### 2.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องเป็น ลำดับเหตุการณ์ หรือพฤติกรรม ตัวละครคน ที่เกิดขึ้น หรือได้กระทำกิจกรรม ใดๆ จากจุดใดจุดหนึ่งไปจนถึงจุดสิ้นสุด ซึ่งหากเป็นเหตุการณ์ ย่อมไม่ได้เป็นเหตุการณ์ ธรรมดาหรือปกติวิสัย หากแต่มันได้มีความผิดผัน แตกต่างไปจากที่เป็น และสำหรับการกระทำของตัวละครคน

#### 2.1.2 ตัวละครคน (Character)

ตัวละครคน คือผู้ทำหน้าที่เดินเนื้อหาพาเรื่องราวไปสู่จุดจบของเรื่อง ซึ่งอาจเป็นได้ทั้ง ที่เป็นตัวคน และที่ไม่ใช่มนุษย์ เช่น สิ่งของ เหตุการณ์ สถานที่ เวลา อันเป็นรูปแบบที่ผู้นำเสนอเรื่องต้องการให้สิ่งนั้น ได้แสดงให้เห็นผู้รับสารได้ประจักษ์ถึงความเป็นจริงที่เกิดขึ้นภายในเนื้อหาของเรื่องเหล่านั้น ซึ่งบางครั้งมัน อาจเป็นสัญลักษณ์ หรือแนวคิดที่ ผู้รับสารต้องทำความเข้าใจ

#### 2.1.3 แก่นเรื่อง (Theme)

เราเรียกมันว่าเป็นแนวคิดหลักของเรื่อง เป็นสัจจะ หรือความเชื่อที่ผู้สร้างสรรต้องการนำเสนอในเรื่องเล่าของเขา อาจเป็นการนำเสนอเพียงให้เห็นความเป็นเช่นนั้นเองของวิถีมุขยที่ดำรงอยู่บนโลก และกระทำการใดๆลงไปก็เพราะเหตุเช่นนั้นเอง

#### 2.1.4 ฉากและสถานที่ (Setting)

คงจะลำบากต่อการเข้าใจ และตีความมากทีเดียวถ้าจะเล่าเรื่องใดๆเรื่องหนึ่ง โดยกล่าวขึ้นมา ลอยๆ ไม่ได้กำหนดขอบเขต บริเวณที่กล่าวถึง และไม่ได้ให้ภาพบรรยากาศของอาณาบริเวณที่เรื่องเดิน ไป หรือ แม้แต่การกล่าวถึงเวลา หรือช่วงเวลา ที่เหตุการณ์นั้น อุบัติ ดำเนินไป และสิ้นสุดลง แต่ก็ไม่ได้ หมายความว่า เราไม่อาจเล่าเรื่องใดๆ โดยไม่ได้กำหนดข้อมูลเบื้องต้นดังกล่าวไว้ ซึ่งบางทีเราอาจมี เหตุผลที่ดี

#### 2.1.5 มุมมอง (Point of view)

คือ กลวิธีในการเสนอเรื่อง ซึ่งสำหรับสื่อเล่าเรื่องที่เป็นภาพยนตร์ เราอาจพิจารณาจากการที่ผู้สร้าง สรรค์ ได้ออกแบบให้สื่อเสนอออก

### 2.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ(Symbol)

สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายพิเศษ อาจเป็นได้ทั้งภาพและเสียง โดยสัญลักษณ์ด้านภาพอาจเป็นภาพที่เสนอซ้ำๆ มีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละคร

## 2.2 องค์ประกอบด้านเทคนิค (Technical Element)

- (ก) ขนาดภาพ (Camera Shots) หมายถึง ภาพที่เกิดจากการกำหนดระยะห่างของกล้องกับสิ่งที่ถ่ายมีผลต่อภาพที่ปรากฏ และสื่ออารมณ์แก่คนดูแตกต่างกันไปด้วย
- (ข) มุมกล้อง (Camera Angle) คือ ตำแหน่งของมุมกล้องที่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างระดับความสูงของกล้องกับสิ่งที่ถ่าย มุมกล้องจะนำมาใช้เสริมคุณค่าของภาพเคลื่อนไหวทั้งด้านสุนทรียศาสตร์และด้านจิตวิทยาการรับรู้ ซึ่งมีผลต่อภาพและอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม รวมทั้งช่วยเสริมมิติของมุมมองให้ดูสมจริงยิ่งขึ้น
- (ค) ระยะความคมชัด (Depth of Field) หรือความชัดลึกของภาพ เป็นองค์ประกอบที่สายตาของผู้ชม ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 2 มิติจะมีน้อยกว่า แอนิเมชัน 3 มิติ
- (ง) การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement) เป็นตัวช่วยแยกความแตกต่างระหว่างสื่อภาพเคลื่อนไหวออกจากภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวของกล้องนี้จะทำหน้าที่แทนสายตาของผู้ชม และติดตามการเคลื่อนที่ไปของการแสดง ทำให้ผู้ชมได้ติดตามการแสดงด้วยความรู้สึกของการแอบมองจ้องดูในระยะต่างๆ และยังเป็นเครื่องมือของผู้กำกับในการรักษาสมดุลระหว่างความต่อเนื่องของภาพและอารมณ์โดยไม่ต้องมีการตัดภาพ
- (จ) ความสั้นยาวของเวลาในภาพ (Length of Take or Duration of Shot) เป็นองค์ประกอบที่สร้างความรู้สึกด้านช่วงเวลาแก่ผู้ชม ซึ่งในงานภาพยนตร์แอนิเมชันจะมีการจับเวลาไม่ให้มีช่วงที่ภาพหยุดนิ่งนานเกินไป เพราะจะให้ความรู้สึกน่าเบื่อมากกว่าความนิ่งของภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง

- (ฉ) การตัดต่อภาพ (Editing) พัฒนาการของการตัดต่อแบบต่างๆ เป็นการเสริมความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างภาพ ทำให้ผู้ชมสามารถหยุดคุณลักษณะความต่อเนื่องที่ไม่มีรอยต่อของสื่อภาพเคลื่อนไหวได้ การตัดต่อทำให้เกิดจังหวะส่งผลทางด้านอารมณ์ของผลงาน และยังมีบทบาทในด้านโครงสร้างเรื่องช่วงเวลาของภาพยนตร์อีกด้วย
- (ช) เทคนิคพิเศษ (Special Effect) ถูกนำมาใช้ในขั้นตอนทั้งระหว่างการถ่ายทำ และหลังการถ่ายทำ เพื่อโน้มน้าวให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสมจริง น่าเชื่อถือ และสร้างความรู้สึกลึกลับตลึงใจกับภาพที่เห็น
- (ซ) การจัดกรอบภาพ (Framing) คือ การจัดวางตัวละครและสิ่งของต่างๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับระยะห่างของกล้อง การใช้เลนส์ การเคลื่อนไหวของกล้อง และมุมกล้อง ซึ่งภาพที่ผ่านออกสู่สายตาผู้ชมย่อมเกิดจากการถูกจัดวางอย่างตั้งใจของผู้กำกับ
- (ฅ) การจัดแสง (Lighting) การจัดแสงไม่เพียงแต่จะสร้างความรู้สึกด้านเวลา และสถานที่ แต่ยังสร้างอารมณ์และลักษณะพิเศษให้แก่ตัวละครอีกด้วย

### 2.3 องค์ประกอบด้านสัญลักษณ์ (Symbolic Element)

- (ก) สี (Color) สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน หน้าที่ของสี คือ บอกอารมณ์ของเหตุการณ์ บอกสถานที่และเวลา บอกบุคลิกของตัวละคร สร้างอารมณ์ให้กับผู้ชม การกำหนดสีในภาพยนตร์แอนิเมชันมักเกิดจากการตีความของเรื่อง ในการกำหนดสี นอกจากจะคิดถึงสสารที่ต้องการบอกคนดูแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องของสีตลอดทั้งเรื่องด้วย โดยต้องคุมแนวทางของสีให้คงเส้นคงวาตั้งแต่ต้นจนจบ (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548: 119-124)
- (ข) เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก (Costume and Object) เครื่องแต่งกายถือเป็นหลักสำคัญของภาพยนตร์ เพราะนอกจากจะแสดงถึงกาลเวลา ยุคสมัย และสถานที่แล้ว

ยังเป็นหน้าเป็นตาของผลงาน เช่นเดียวกับอุปกรณ์ประกอบฉากซึ่งแสดงความหมายโดยนัยและใช้อ้างถึงฐานความรู้ที่มีอยู่เดิมของผู้ชม ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นองค์ประกอบสำคัญในขั้นตอนของการออกแบบ

- (ค) ดาราและการแสดง (Stars and Performance) ดาราในภาพยนตร์แอนิเมชันก็คือตัวละคร ส่วนการแสดงขึ้นอยู่กับแอนิเมเตอร์ว่าจะสามารถออกแบบตัวละครอย่างไรให้ได้อารมณ์และความรู้สึกมากที่สุด การแสดงของตัวละครจะดีหรือไม่ จึงขึ้นอยู่กับความสามารถของแอนิเมเตอร์ ที่ต้องศึกษาความเคลื่อนไหวของตัวละครให้ละเอียด และสื่อออกมาให้ได้อารมณ์มากที่สุด
- (ง) เสียง (Sound) แบ่งได้ออกเป็น 2 ชนิดคือ ชนิดแรกคือ Diegetic Sound คือเสียงที่เกิดขึ้นในฉาก มีอยู่ในฉากจริง ได้แก่ เสียงประกอบ (Sound Effect) ที่ช่วยสร้างบรรยากาศและเหตุการณ์ในเรื่อง บทสนทนา (Dialogue) หมายถึงเสียงที่ได้ยินจากปากของตัวแสดง หรือก็คือบทพูดของตัวแสดงนั่นเอง ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน บทสนทนาจะเกิดจากการพากย์เสียงโดยตรงกับการขยับปากของตัวละคร อย่างที่สองคือ Non – Diegetic Sound) คือเสียงที่ไม่ได้เกิดขึ้นในฉากจริง ได้แก่ เสียงดนตรีประกอบ และเสียงบรรยาย
- (จ) Miss – En – Scene คือการจัดวางลงในฉาก หมายถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในกรอบภาพ ทั้งขนาดของกรอบภาพ ภาพ ฉาก เครื่องแต่งกาย การจัดวาง และความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาในกรอบภาพ เช่น ใครเป็นตัวเด่นในกรอบภาพ
- (ฉ) การจัดฉากและการใช้สถานที่จริง (Setting and Location) ฉากถือเป็นจุดเริ่มของเวลา และสถานที่ของเรื่อง ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชันการออกแบบฉาก (Background) เป็นส่วนสำคัญมาก ภาพยนตร์แอนิเมชันจะสมบูรณ์ไม่ได้โดยถ้าขาดฉาก การออกแบบฉากต้องใช้องค์ประกอบของภาพ สี แสง เงา เข้ามาช่วยสร้างความรู้สึกต่างๆให้กับผู้ชม โดยฉากที่

ดีต้องเป็นตัวเสริมเรื่อง และขับตัวละครให้โดดเด่น ฉากจึงต้องไม่พยายามแย่งชิงความเด่นมาเสียเอง นักออกแบบฉากจะต้องมองงานจากภาพรวม ฉากที่ออกแบบจะไม่จบลงแค่นั้น แต่จะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อมีตัวละครเข้ามาอยู่ในฉากนั้นแล้ว จุดสำคัญอีกประการหนึ่งคือการสร้างภาพให้เกิดมิติ โดยใช้หลักการเขียนแบบ Perspective การจัดภาพให้มีหลายระยะ คือ ด้านหน้า ตงกลาง และด้านหลังซ้อนทับกันเพื่อให้เกิดระยะภาพ รวมถึงการจัดแสงเงาและบรรยากาศเพิ่มความลึก (Depth) เข้าไปด้วย (นับทอง ทองใบ, 2548 :28)

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับศิลปกรรมไทย

#### 3.1 ประวัติศาสตร์ศิลปะในประเทศไทย

เนื่องด้วยงานแอนิเมชันที่ผู้วิจัยต้องการที่จะทำการสร้างสรรค์ มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับพุทธประวัติ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการศึกษาในเรื่องของศิลปะในแต่ละยุคสมัยในอดีต เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาในเรื่องของการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร โดยอาศัยหลักการและลักษณะเฉพาะของพระพุทธรูปของศิลปกรรมในอดีต ในแต่ละยุคสมัยดังนี้

ประเทศไทยเรามีความรุ่งเรืองในด้านศิลปกรรมมานานนับกว่าพันปีล่วงมาแล้ว และเราแบ่งยุคของศิลปกรรมของไทยในเชิงประวัติศาสตร์ด้านโบราณคดี ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มอย่างกว้างๆ คือ

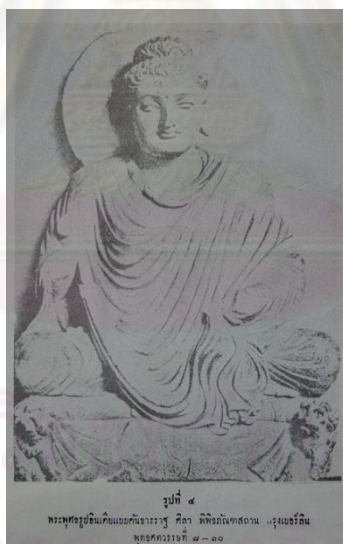
##### 3.1.1 ศิลปกรรมสมัยก่อนประวัติศาสตร์และศิลปกรรมของชนชาติโบราณ

แบ่งออกเป็น 5 สมัย

- วัฒนธรรมเก่าที่ค้นพบในประเทศไทย
- ศิลปะทวาราวดี
- เทวรูปรุ่นเก่า
- ศิลปะศรีวิชัย
- ศิลปะลพบุรี

### 1) วัตถุน่าค้นหาที่ค้นพบในประเทศไทย

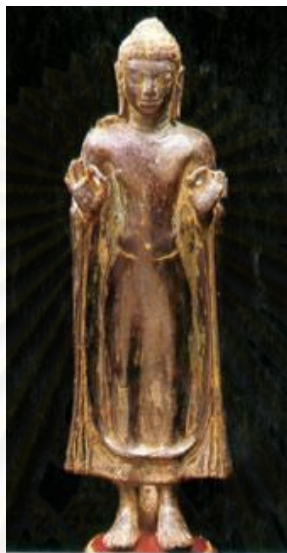
ศิลปกรรมในยุควัตถุน่าค้นหาที่พบในประเทศไทยนั้นส่วนสำคัญที่พบ ได้แก่ ตะเกียงโรมัน สัมฤทธิ์ ซึ่งค้นพบที่ตำบลพงดึก อำเภอท่าตะกา จังหวัดกาญจนบุรี มีฝาเปิดได้สำหรับเทน้ำมันหล่อ เป็นพัคตร์เทพเจ้าซีเลนัส (Silenus) ของโรมัน ดำรงถือหล่อเป็นรูปลายใบปาล์มและปลาโลมา 2 ตัวหันหน้าเข้าชนกัน ซึ่งทำขึ้นที่เมืองอเล็กซานเดรีย (Alexandria) ในประเทศอียิปต์ อันเป็นอาณานิคมของจักรวรรดิโรมัน และคงจะเป็นพ่อค้าชาวอินเดียหรือชาวสิงหลที่นำเอาสินค้าจากแหล่งต่างๆ มาขายให้ชาวพื้นเมือง สินค้านี้จึงได้เผยแพร่ออกสู่ภูมิภาคของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และเข้ามาสู่ประเทศไทย นอกจากนี้ยังมีพระพุทธรูปอินเดียรุ่นเก่า เช่นพระพุทธรูปแบบอมราวดี หรือแบบอนุราปุระ (ลังกาทอนตัน) ซึ่งเจริญแพร่หลายอยู่ในอินเดียทางตอนใต้ หรือในเกาะลังกา ในระหว่งพุทธศตวรรษที่ 8 – 9 พระพุทธรูปเหล่านี้เป็นพระพุทธรูปยืนครองจีวรห่มเฉียง ปางประทากภัย ค้นพบที่จังหวัดนครราชสีมา จังหวัดเพชรบุรี และที่อำเภอสุโขทัย จังหวัดนครราชสีมา พระพุทธรูปเหล่านี้มีอายุอยู่ในระหว่างพุทธศตวรรษที่ 10 – 11



รูปที่ 8 พระพุทธรูปแบบอมราวดี

2) ศิลปะทวารวดี พุทธศตวรรษที่ 11 - 16

ศูนย์กลางของอาณาจักรทวารวดีของชนชาติมอญ ละว้า อยู่แถบ นครปฐม ราชบุรี อุทอง และกินพื้นที่ไปจนถึงภาคตะวันออก และภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ แถบ บุรีรัมย์ ปราชินบุรี และขึ้นมาทางเหนือแถบ ลำพูน ลักษณะสำคัญของพระพุทธรูปสมัยทวารวดี คือ พระเกตุมาลา



รูปที่ ๑ เทวรูปในสมัยทวารวดี

3) เทวรูปรุ่นเก่า พุทธศตวรรษที่ 12 - 14

เทวรูปศิลารุ่นเก่าจำนวนหนึ่งที่ถูกค้นพบในประเทศไทย ส่วนใหญ่อายุเวลาร่วมสมัยกับศิลปะทวารวดีตอนต้นและตอนกลาง จึงอาจนับรวมว่าเป็นศิลปะของศาสนาพราหมณ์ในศิลปะทวารวดี เพราะเหตุที่ส่วนใหญ่ก็ได้ค้นพบในสถานที่ที่ค้นพบพระพุทธรูปแบบทวารวดีด้วยเช่นกัน ที่มีความเก่าแก่ที่สุดที่ถูกค้นพบในประเทศไทยนั้นเป็นเทวรูปที่ค้นพบในภาคใต้ของประเทศไทย เช่นเทวรูปพระนารายณ์ ศิลา ซึ่งค้นพบที่อำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี เทวรูปองค์นี้แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของศิลปะอินเดีย สมัยมถุรา และอมราวดีตอนปลาย มีลักษณะถือสังข์ในหัตถ์ซ้ายล่าง และหัตถ์ขวาล่าง แสดงปางประทานอภัย โดยมากเทวรูปนิยมสร้างประจำศาสนาพราหมณ์ คือ จะสร้างเทวรูปปางพระนารายณ์ แตกต่างกันไปรายละเอียดในเทวรูป และเทวรูปที่ค้นพบในเขตจังหวัดเพชรบูรณ์ ณ เมืองศรีเทพ ก็ได้ค้นพบเทวรูปที่มีรายละเอียดต่างๆกันออกไป ส่วนใหญ่พบเป็นเทวรูปพระนารายณ์ที่เป็นรูปพระกฤษณะก็มี พระอาทิตย์ก็มี ที่จังหวัดอุบลราชธานีก็ได้ค้นพบเทวรูปแปลกประหลาดองค์หนึ่ง คือรูปอรรณวนารีศวร เป็นรูปพระอิศวรและพระอุมา ชายาของพระองค์ผสมกันเป็นรูปเดียว





รูปที่ 10 รูปอรรณารีศวร (พระอิศวรและพระอุมาผสมกันอยู่ในรูปเดียว)

4) ศิลปะศรีวิชัย พุทธศตวรรษที่ 13 - 18

อาณาจักรศรีวิชัยอยู่ทางภาคใต้ มีศูนย์กลางอยู่ที่ชวาภาคกลาง และมีอาณาเขตมาถึงทางภาคใต้ของไทย มีการขุดค้นพบโบราณวัตถุ สมัยศรีวิชัยอยู่มากมายทั่วไป โดยเฉพาะที่เมือง ไชยยา จ.สุราษฎร์ธานี นิยมสร้างรูปพระโพธิสัตว์มากกว่าพระพุทธรูป เนื่องจากสร้างตามลัทธิ มหายาน พระพุทธรูปสมัยศรีวิชัยมีลักษณะสำคัญ คือ พระวรกาย อวบอ้วนได้สัดส่วน พระโอษฐ์เล็กได้สัดส่วน พระพักตร์คล้ายพระพุทธรูปเชียงแสน



รูปที่ 11-12 เทวรูปในสมัยศรีวิชัย

5) ศิลปะลพบุรี พุทธศตวรรษที่ 16 – 18

ศิลปะลพบุรีพบที่ภาคกลาง ภาคตะวันออก และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตลอดจนถึงในประเทศกัมพูชา ซึ่งเป็นของชนชาติขอม แต่เดิมเป็นศิลปะขอม แต่เมื่อชนชาติไทยเข้ามาครอบดินแดนแถบนี้ และมีการผสมผสานศิลปะขอมกับศิลปะไทย จึงเรียกว่า ศิลปะลพบุรี ลักษณะที่สำคัญของพระพุทธรูปแบบลพบุรีคือ พระพักตร์สั้นออกเป็นรูปสี่เหลี่ยม มีพระเนตรโปน พระโอษฐ์แบะกว้าง พระเกตุมาลาทำเป็นต่อมพูน บางองค์ เป็นแบบผ่าซี่ครอบ พระนาสิกใหญ่ พระขนงต่อกันเป็นรูปปีกกา พระกรรณยาวย้อยลงมาและมีกมลประดับด้วยเสมอ



รูปที่ 13-14 เทวรูปในสมัยลพบุรี

3.1.2 ศิลปกรรมไทย - ลาว

1) ศิลปะล้านนา พุทธศตวรรษที่ 16 - 21

ศิลปะล้านนา หรือ ศิลปะเชียงแสน อยู่ทางตอนเหนือของประเทศไทย และมีลักษณะเก่าแก่ มาก คาดว่ามีการสืบทอดต่อเนื่องของศิลปะทวารวดี และลพบุรี ในดินแดนแถบนี้มาตั้งแต่สมัยทริภุญชัย ศูนย์กลางของศิลปะ ล้านนาเดิมอยู่ที่เชียงแสน เรียกว่าอาณาจักรโยนก ต่อมาเมื่อ พญามังราย ได้ย้ายมาสร้างเมืองเชียงใหม่ ศูนย์กลางของอาณาจักรล้านนาก็อยู่ที่เมืองเชียงใหม่สืบทอดมาอีก

เป็นเวลานาน ลักษณะสำคัญของพระพุทธรูป ศิลปะล้านนา ซึ่งมักเรียกว่า แบบเชียงแสน คือ พระวรกายอวบอูม พระพักตร์อูม ยิ้มสำรวม กระจุกมาลาเป็นรูปต่อมกลม และดอกบัวตูม ไม่มีไร พระศก พระศกเป็นแบบก้นหอย พระขนงโค้งรับพระนาสิกงุ้มเล็กน้อย ชายสังฆาฏิสั้นเหนือพระถัน พระอุระ หนุนตั้งราชสีห์ ทำนั่งขัดสมาธิเพชร



รูปที่ 15 พระพุทธรูปในสมัยล้านนา หรือเชียงแสน

## 2) ศิลปะสุโขทัย พุทธศตวรรษที่ 17 - 20

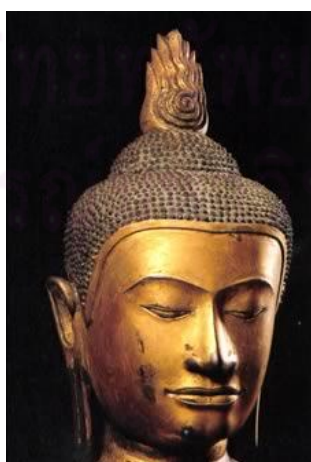
อาณาจักรสุโขทัย นับเป็นอาณาจักรแรกของคนไทย ศิลปะสุโขทัยจึงนับเป็นสกุลศิลปะแบบแรกของชนชาติไทย ที่ผ่านการคิดค้น สร้างสรรค์ คลี่คลาย สังเคราะห์ในแผ่นดินที่เป็นปึกแผ่น มั่นคงจนได้รูปแบบที่งดงาม พระพุทธรูปสุโขทัย ถือว่ามีความงามตามอุดมคติไทยอย่างแท้จริง ลักษณะสำคัญของพระพุทธรูปสุโขทัย คือ พระวรกายโปร่ง เส้นรอบนอกโค้งงาม ได้จังหวะ พระพักตร์รูปไข่ยาวสมส่วน ยิ้มพองาม พระขนงโค้ง รับกับ พระนาสิกที่งุ้มเล็กน้อย พระโอษฐ์ยิ้มอูม ดูสำรวม มีเมตตา พระเกตุมาลา รูปเปลวเพลิง พระสังฆาฏิยาวจรดพระนาภี พระศกแบบก้นหอย ไม่มีไรพระศก พระพุทธรูปศิลปะสุโขทัยมีความงดงามมาก ที่มีชื่อเสียงมากได้แก่ พระพุทธชินราช พระพุทธชินสีห์ พระศาสดา พระพุทธไตรรัตนนายก และ พระพุทธรูปปางลีลา



รูปที่ 16-17 พระพุทธรูปสมัยสุโขทัย

3) ศิลปะอุ้มทอง พุทธศตวรรษที่ 17 - 20

อาณาจักรอุ้มทอง เป็นอาณาจักรเก่าแก่ก่อนอาณาจักรอยุธยา ซึ่งมีความสัมพันธ์กับอาณาจักรต่าง ๆ ได้แก่ ทวารวดี ศรีวิชัย ลพบุรี รวมทั้งสุโขทัย ดังนั้นรูปแบบศิลปะจึงได้รับอิทธิพลของสกุลช่างต่าง ๆ ดังที่กล่าวมาแล้ว ลักษณะสำคัญของพระพุทธรูปอุ้มทอง คือ พระวรกายดูสง่า พระพักตร์ขรึม ดูเป็นรูปเหลี่ยม คิ้วต่อกันไม่โค้งอย่างสุโขทัยหรือเชียงแสน พระศกนิยมทำเป็นแบบหนามขนุน มีไรพระศก สันมาฎิยาวจรดพระนาภี ปลายตัดตรง พระเกตุมาลาทำเป็นทรงแบบฝาชี รับอิทธิพลศิลปะลพบุรี แต่ยุคต่อมาเป็นแบบเปลวเพลิงตามแบบศิลปะสุโขทัย



รูปที่ 18 พระพุทธรูปสมัยอุ้มทอง

4) ศิลปะอยุธยา พุทธศตวรรษที่ 19 - 24

อาณาจักรอยุธยา เป็นอาณาจักรที่ยิ่งใหญ่ และมีอายุยาวนานถึง 417 ปี ตั้งแต่ พ.ศ. 1893 - 2310 ศิลปะอยุธยาที่เจริญรุ่งเรืองมีหลายแขนง ศิลปะการสร้างพระพุทธรูปในสมัยอยุธยาไม่ค่อยรุ่งเรืองนัก ไม่มีลักษณะเฉพาะที่เด่นชัด ลักษณะทั่วไปจะเป็น การผสมผสานศิลปะแบบอื่นๆ มีพระวรกายคล้ายกับพระพุทธรูปอุทอม พระพักตร์ยาวแบบสุโขทัย พระเกตุมาลาเป็นหยักแหลมสูงรูปเปลวเพลิง พระขนงโค้งแบบสุโขทัย สังขมาฏีใหญ่ปลายตัดตรง หรือสองแฉกแต่ไม่เป็นเขี้ยวตะขาบ แบบเชียงแสน หรือสุโขทัย ตอนหลังนิยมสร้างพระพุทธรูปทรงเครื่องแบบกษัตริราช



รูปที่ 19-20 พระพุทธรูปสมัยอยุธยา

5) ศิลปะรัตนโกสินทร์ พุทธศตวรรษที่ 25 - ปัจจุบัน

การสร้างพระพุทธรูป ล้วนแต่สืบทอดความงามและวิธีการของศิลปะอยุธยาทั้งสิ้น ต่อมา ในสมัยรัชกาลที่ 4 มีการติดต่อกับชาวต่างชาติมากขึ้นโดยเฉพาะชาติตะวันตก ทำให้ลักษณะศิลปะตะวันตก หลังไหลเข้าสู่ประเทศไทย และมีอิทธิพลต่อศิลปะไทยในสมัยต่อมา ได้มีการนำเอาแบบอย่างของศิลปะตะวันตกเข้ามาผสมผสานกับศิลปะไทย ทำให้ศิลปะไทยแบบประเพณี ซึ่งเป็นแบบดั้งเดิม มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบไปเป็นศิลปะไทยแบบร่วมสมัย ในที่สุด ลักษณะของพระพุทธรูปเน้นความเหมือนจริงมากขึ้น เช่น พระศรีศากยทศพลญาณ ฯ พระประธานพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐมเป็นพระพุทธรูปปางลีลาโดยการผสมผสานความงามแบบสุโขทัยเข้ากับความเป็นจริง เกิดเป็นศิลปะการสร้างพระพุทธรูปในสมัยรัตนโกสินทร์



รูปที่ 21 พระพุทธรูปในสมัยรัตนโกสินทร์ (พระประธานพุทธมณฑล)

### 3.2 “เรื่อนร่าง” ในศิลปกรรมแบบไทย

เสมอชัย พูลสุวรรณ ได้อธิบายไว้ว่า ถึงแนวทางในการเขียนภาพของตัวละครในศิลปะไทยไว้ว่า

“ถ้าเราลองพิจารณาหาความหมายของ”เรื่อนร่าง”ในฐานะที่เป็น”ลาย” ประเภทหนึ่งดูบ้าง ชะซึ่งหน้าจะกระทำได้อีกคือ เราจะพยายามค้นหาว่าเรื่อนร่างในจิตรกรรมไทยแบบประเพณีได้ถูกสร้างขึ้นมาจากใต้กรอบหรือกฎเกณฑ์อะไรบ้างที่เกี่ยวกับการรับรู้ทางสุนทรียะ โดยที่กรอบกฎเกณฑ์ดังกล่าวจะต้องเป็นอิสระด้วย เป็นต้นว่าความหมายในเชิง “คุณค่า” หรือเชิงที่เป็น “สื่อเนื้อเรื่อง” ของตัวเรื่อนร่างเอง” (เสมอชัย พูลสุวรรณ, :2541, น.106)

กล่าวคือ “เรื่อนร่าง” ที่ปรากฏในงานจิตรกรรมไทยแบบจารีต มิได้เป็นภาพจำลองที่สมจริงของกายวิภาคตามธรรมชาติของบุคคล “เรื่อนร่าง” ดังกล่าว ไม่ได้แสดงมิติทางลึกด้วยแสงเงา ไม่ได้แสดงร่องรอยของกล้ามเนื้อตามจริง ทั้งสัดส่วนร่างกายบางครั้งก็ผิดไปจากปกติที่ควรเป็น เช่น แขน ขา และมีมือ อาจยาวหรือบิดโค้งผิดรูป ส่วนศีรษะก็มักจะใหญ่เกินจริง เมื่อเทียบสัดส่วนกับลำตัว เป็นต้น แม้ในด้านการจัดองค์ประกอบของภาพ จิตรกรโบราณก็ดูเหมือนจะมีได้ใส่ใจเข้ามางวดนัก ในการที่จะบรรลุความสมจริงลงไปให้มาก

แต่ในทางตรงกันข้าม จิตรกรดูเหมือนจะให้ความสำคัญมากกับรายละเอียดจุดจิกเล็กน้อยภายในภาพ เป็นต้นว่า บรรดาหลอดลายวิจิตรที่ปรากฏบนเครื่องประดับ หรือปราสาทราชวังต่างๆ และเมื่อพิจารณาในโครงสร้างระดับใหญ่ขึ้นมาอีก หัวใจของการทำงานก็จะถนัดเน้นอยู่ที่วิธีที่จิตรกรจะจัดการกับเส้นสายและช่องไฟต่างๆในภาพ ให้สามารถสัมพันธ์เชื่อมโยงกันได้อย่างกลมกลืน และมีพลังที่พร้อมจะ

ขยายเครือข่ายความสัมพันธ์เช่นนี้ออกไปเรื่อยๆในทุกทิศทางอย่างไม่มีขีดจำกัด ด้วยการจัดองค์ประกอบภายในภาพให้เข้าไปสู่จุดรวมสายตา ณ ที่ใดที่หนึ่งเพียงจุดเดียวเสมอไป

### 3.3 “เรือนร่าง” ที่เล่าเรื่อง

ในงานชิ้นเดียวกัน เสมอชัย พูลสุวรรณก็ได้อธิบายต่ออีกว่า การเล่าเรื่องของภาพจิตรกรรมมีทั้งมิติที่คล้ายแลแตกต่างจากการเล่าเรื่องแบบโขนหรือละคร ที่คล้ายกันก็คือ มีการใช้ท่าทางและรูปลักษณ์ภายนอกสำหรับสื่อให้เห็นถึงสถานะภาพและบทบาทของตัวละคร เป็นต้นว่า พระ ยักษ์ ฤาษี และลิงในโขนละคร ก็ย่อมมีหัวโขน เครื่องแต่งกาย และท่ารำที่แตกต่างกันเพื่อนเป็นเครื่องหมาย สำหรับกรณีของภาพจิตรกรรมก็เป็นไปในทำนองเดียวกัน อย่างเช่น ถ้าหากจิตรกรต้องการเขียนภาพพระพุทธเจ้าสักรูปหนึ่ง เป็นต้นว่า มีพระวรกายสีทอง ประทับบนดอกบัว มีพระเกตุมาลา และพระรัศมีอยู่เหนือเศียร มีฉัพพรรณรังสีแผ่ออกจากพระวรกาย และพระหัตถ์มักแสดงมุทราอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือถ้าหากต้องการเขียนภาพพระอรหันตสาวก ก็จะต้องมีใบหน้าและรูปร่างงามแบบอุดมคติขั้นสูง มีผิวขาวหรือสีอ่อน และไม่แสดงการเปลี่ยนแปลงของสังขารตามวัย ส่วนเดียรฉัตรและฉัตร ในทางตรงกันข้ามมักมีร่างร้ายบ่อยครั้งที่ปรากฏในรูปของคนชรา สังขารเสื่อมโทรมดูทุพพลภาพ สีกายคล้ำหมอง เป็นต้น

ความแตกต่างสำคัญระหว่างจิตรกรรมและโขนละคร ได้แก่ การที่โขนละครนั้นมีภาษาพูดและดนตรีที่ช่วยสื่อความ เป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินเรื่อง นอกเหนือไปจากภาษาร่างกาย ซึ่งผู้ชมสามารถรับได้ทั้งการชมและการฟังในเวลาเดียวกัน ซึ่งเป็นส่วนประกอบที่ทำหน้าที่ช่วยสร้างความเข้าใจและเพิ่มอรรถรสให้กับการดูละคร ถึงแม้ว่าภาพจิตรกรรมก็สามารถจะพูดได้เหมือนกัน โดยสื่อผ่านทางจารึกบอกเล่าเรื่องราว แต่จิตรกรรมไทยก่อนหน้าสมัยรัชการที่ 3 ส่วนใหญ่มักไม่มีจารึกบรรยายประกอบภาพอยู่ด้วย (เสมอชัย พูลสุวรรณ : 2541, น.106)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 1** ลักษณะที่สังเกตได้บน”เรื่อนร่าง” ประเภทต่างๆจากจิตรกรรมฝาผนังในพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรุงเทพฯ (อ้างอิงจาก: เสมอชัย พูลสุวรรณ:2541, น.118)

ลักษณะสังเกต	เรื่อนร่าง						
	พระพุทธรูปเจ้า	อริยสาวก	พระยามาร	กษัตริย์	เทพ	เดียรถีย์ อลัชชี	สามัญชน
<b>สีกาย</b>							
- ทอง	x	o	o	o	o	o	o
- โทนสีอ่อน เช่น โทน ขาว ชมพู	o	x	o	x	x	o	x
- เขียว	o	o	x	*	*	o	o
- ดำ	o	o	x	o	o	o	o
- โทนสีเข้ม เช่น น้ำตาล เทา	o	o	*	o	o	x	x
<b>รูปลักษณ์ ภายนอก</b>							
- ประณีตแบบ อุดมคติ	x	x	o	x	x	o	*
- ประณีตแบบ ยักรษ์	o	o	x	o	o	o	o
- เสื่อมโทรมตาม วัย	o	o	o	o	o	x	x
- ร่าร้างทุพพล ภาพ	o	o	o	o	o	x	*



ลักษณะสังเกต	เรื่อนร่าง (ต่อ)						
	พระพุทธเจ้า	อริย สาวก	พระยา มาร	กษัตริย์	เทพ	เดียรถีย์ อลัชชี	สามัญ ชน
<b>กิริยาท่าทาง</b>							
- แสดงท่ามูทรา	x	*	o	o	o	o	o
- แสดงท่านาฏลักษณะ	x	x	x	x	x	o	*
- ค่อนข้างเป็น ธรรมชาติ	o	o	o	o	o	o	x
- หยาบคายไม่สำรวม	o	o	o	o	o	x	*
<b>ส่วนประกอบอื่นๆ</b>							
- ศิรประภา	x	*	x	x	x	o	o
- ฉัพพรรณรังสี	x	o	o	o	o	o	o
- ดอกบัวรองรับ	x	o	o	o	o	o	o
- พระเกตุมาลา	x	o	o	o	o	o	o
- พระรัศมี	x	o	o	o	o	o	o
- เครื่องประดับทอง	o	o	x	x	x	o	o

หมายเหตุ x หมายถึงลักษณะนั้นพบได้เป็นหลัก หรือในทุกกรณี

\* หมายถึงลักษณะนั้นพบได้ในบางกรณี แต่ไม่บ่อยนัก

o หมายถึงลักษณะนั้น ไม่ปรากฏ

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นับทอง ทองใบ (2548) ศึกษาถึงนวัตกรรมการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ โดยการวิเคราะห์จากภูมิหลัง ผลงานและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ และวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวทั้ง 9 เรื่องของฮายาโอะ มียาซากิ โดยพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ คือตัวแทนของงานศิลปะในฐานะการสื่อสาร เป็นรูปลักษณะใหม่ของการสื่อสารที่ดี ไม่ว่าจะเป็น การแสดงออก การสร้างรูปแบบของงานแอนิเมชัน การสร้างสุนทรียภาพแห่งความดื่มด่ำ จับใจ และการสร้างวัฒนธรรม

วิสิฐ จันมา (2547) ศึกษาเรื่องการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันลักษณะไทย / ไตรภูมิพระร่วง เพื่อศึกษาและออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันไตรภูมิพระร่วง โดยใช้รูปแบบของศิลปกรรมแบบไทยมาใช้เป็นหลักในการออกแบบ โดยในการออกแบบลักษณะตัวละคร ได้นำลักษณะของด้านจิตกรรมไทยมาประยุกต์ลดทอนและสร้างสรรค์ให้เป็นตัวละครขึ้นมา และเล่าเรื่องโดยการนำคติการเล่าเรื่องแบบจิตกรรมฝาผนังมาจัดองค์ประกอบทางศิลปะใหม่ ให้รวมอยู่ในภาพเดียวกัน

ดนัย ม่วงแก้ว (2548) ศึกษาเรื่องผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยการ์ตูนแอนิเมชันวิชาดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน เรื่องเสียงที่เราได้ยิน ซึ่งประสบผลสัมฤทธิ์มากกว่าการเรียนแบบปกติ โดยได้ค่าประสิทธิภาพ 82.83/82.59 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

จุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) ศึกษาถึงจริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ โดยศึกษาถึงเนื้อหาและการสื่อสารความหมายด้านจริยธรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสโนว์ไวท์ เจ้าหญิงพวงกุญแจ และเดอะไลอ้อน คิงส์ และพบว่าสะท้อนจริยธรรมด้านความรักพวกพ้อง ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความเมตตา ความกล้าหาญ ซึ่งผู้รับสารสามารถรับรู้และตีความสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ถูกต้อง

### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคคุณลักษณะของตัวละคร และศิลปกรรมในงานแอนิเมชันจากพุทธประวัติ เป็นการทำการศึกษาวิจัยในรูปแบบของงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาแนวทางสรุปองค์ความรู้ในเรื่องของการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และด้านศิลปกรรม เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวพุทธประวัติในช่วง ประสูติ ตรัสรู้ ออกผนวช และปรินิพพาน ในงานแอนิเมชันสำหรับผู้ชม 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักศึกษาสื่อสารการแสดง กลุ่มนักศึกษาแอนิเมชัน และกลุ่มเยาวชนอายุระหว่าง 11-15 ปี ขึ้นโดยกำหนดกรอบการสร้างสรรคคของงานแอนิเมชันในแบบสองมิติ (2D Animation) และมีวิธีการดำเนินวิจัยดังนี้

#### 1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาแบ่งออกเป็นแหล่งข้อมูล 2 ประเภท

1.1 แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร ได้แก่ การศึกษาค้นคว้าจาก หนังสือ บทวิเคราะห์ เอกสาร งานวิจัย ผลงานวิทยานิพนธ์ และสิ่งตีพิมพ์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัย

1.2 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล ได้แก่ บุคคลที่มีความรู้ความเข้าใจและมีความเชี่ยวชาญเกี่ยวข้องกับงานศึกษาวิจัยเรื่องการสร้างคุณลักษณะตัวละคร และศิลปกรรมสำหรับงานแอนิเมชันจากพุทธประวัติ บุคคลที่เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ และมีประสบการณ์เกี่ยวข้องโดยตรงกับเรื่องที่ทำการศึกษา เพื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลและเป็นแนวทางในเรื่องของการออกแบบตัวละคร และการออกแบบศิลปกรรมไทยในงานแอนิเมชันเรื่อง”พุทธประวัติ”

1.3 ผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ กลุ่มนักศึกษาด้านสื่อสารการแสดง กลุ่มนักศึกษาด้านแอนิเมชัน และกลุ่มเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 11-15 ปี ทั้งชายและหญิง จำนวน 250 คน โดยแบ่งเป็น 5 กลุ่มใหญ่ๆ คือ กลุ่มอายุ 11 ปี จำนวน 50 คน กลุ่มอายุ 12 จำนวน 50 คน กลุ่มอายุ 13 ปี จำนวน 50 คน กลุ่มอายุ 14 ปี จำนวน 50 คน และกลุ่มอายุ 15 ปี จำนวน 50 คน เพื่อสอบถามถึงทัศนคติมีต่อการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และด้านศิลปกรรมในงานแอนิเมชันจากพุทธประวัติ ที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรคขึ้น

## 2. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

### - ในช่วงของ Pre-Production

2.1 ข้อมูลประเภทเอกสาร ซึ่งจะทำการค้นคว้าจากหนังสือ บทวิเคราะห์ เอกสาร งานวิจัย ผลงานวิทยานิพนธ์ และสิ่งตีพิมพ์ต่างๆที่มีความเกี่ยวข้องกับงานศึกษาวิจัย ดนตรีที่ใช้เอกสารประเภทที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

- เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพุทธประวัติ
- เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง การออกแบบตัวละครและการออกแบบศิลปกรรมในงานแอนิเมชัน
- รายงานการวิจัย และผลงานวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัย
- แนวคิดเกี่ยวกับศิลปกรรมไทยในเรื่องของลักษณะพระพุทธรูปในยุคสมัยต่างๆ

2.2 นำเอาข้อมูลพื้นฐานที่รวบรวมได้ทั้งหมดมาศึกษา และการออกแบบตัวละคร คือ

- พระพุทธเจ้า ในช่วงก่อนผนวช ระหว่างผนวช และภายหลังจากตรัสรู้
- พระเจ้าสุทโธทนะ
- พระนางสิริมหามายา
- พระนางยโสธราพิมพา
- สวรรณี เทวดาและหมู่มาร
- พุทธสาวก และตัวละครประกอบอื่นๆ

2.3 ทำการสร้าง Story Board ของงานแอนิเมชันทั้งหมด

2.4 ทำการออกแบบทางด้านศิลปกรรม โดยการทำ Art Direction คือ การกำหนดสีของตัวละคร รวมไปถึงงานออกแบบด้านศิลปกรรมของฉากหลัง

- ในช่วงของ Production

2.5 ทำการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละคร โดยทำในรูปแบบของแอนิเมชันแบบสองมิติ คือการวาดลงบนโปรแกรม Photoshop และลงสีตัวละคร และฉากหลัง รวมทั้งทำการตกแต่งเรื่องแสงเงา ของตัวละคร และฉากหลัง

2.6 เป็นช่วงของการจัดนำเอาภาพทั้งหมดที่ได้เสร็จสมบูรณ์แล้ว นำมาทำการถ่ายทำด้วยกล้องวิดีโอ

- ในช่วงของ Post-Production

2.7 นำภาพที่ได้ถ่ายทำด้วยกล้องวิดีโอทั้งหมดมาเข้าโปรแกรมตัดต่อ โดยผู้วิจัยจะใช้โปรแกรม Adobe After Effect และโปรแกรม Premier เพื่อทำการตกแต่ง และตัดต่องาน รวมถึงการใส่เสียงประกอบ เพื่อให้งานเสร็จสมบูรณ์

2.8 นำงานที่เสร็จสมบูรณ์ตามขั้นตอนที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น บันทึกลง DVD และนำเสนอ

2.9 นำผลงานแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มนักศึกษาด้านสื่อสารการแสดง กลุ่มนักศึกษาด้านแอนิเมชัน และเยาวชนอายุระหว่าง 11-15 ปี จำนวน 250 คน เพื่อทำศึกษาทัศนคติที่มีต่อการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และด้านศิลปกรรม ในงานแอนิเมชันจากพุทธประวัติ

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3.1 คำถามที่ใช้สัมภาษณ์ เพื่อนสอบถามข้อมูลความรู้ ข้อสรุปในการทำงาน ศึกษาวิจัย สรุปเรื่องขอบเขต ข้อจำกัดของความรู้ที่เกี่ยวข้องกับผู้เชี่ยวชาญ โดยที่ลักษณะคำถามจะใช้คำถามเฉพาะในผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน และใช้แบบสอบถามหลังจากที่ได้รับชมผลงานการออกแบบสร้างสรรค์

3.2 การทำบันทึกการสัมภาษณ์ เพื่อรวบรวมเนื้อหา ข้อมูลความสำคัญในการสัมภาษณ์ ทั้งนี้อาจทำการบันทึกด้วยเครื่องมือหลากหลายประเภท อาทิเช่น การจดบันทึก การบันทึกด้วยเครื่องบันทึกเสียง รวมถึงการบันทึกด้วยเครื่องบันทึกภาพ รวมถึงการใช้ ซอฟต์แวร์ คอมพิวเตอร์ Photoshop CS3 , Adobe After Effect และ Premier เป็นต้น

#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ข้อมูลที่ได้รับจากการศึกษารวบรวมข้อมูลด้านเอกสาร และจากการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัยนำมาใช้ วิเคราะห์สรุปหาแนวทางในสร้างสรรค์คุณลักษณะด้านการออกแบบตัวละคร และงด้านศิลปกรรม ในงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน กรณีศึกษาเรื่อง พุทธประวัติ

4.2 ทำการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน จากพุทธประวัติ จากผลสรุปข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้า เช่นการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร ฉากต่างๆ ผลงาน Story - Board ภาพร่างวิธีการดำเนินเรื่องต่างๆ และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อทำการตรวจสอบ สรุปผลและหาข้อเสนอแนะ เพื่อความสมบูรณ์ของงานวิจัยและงานสร้างสรรค์

4.3 นำเสนอผลงานการศึกษาวิจัยการสร้างสรรค์ คุณลักษณะของตัวละคร และด้านศิลปกรรมของผลงานในขั้นเสร็จสมบูรณ์ เพื่อทำการสรุป วิเคราะห์ หาข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม และดำเนินการอภิปรายผลงานในขั้นสุดท้าย

4.4 การประเมินผลการออกแบบโดย กลุ่มนักศึกษาด้านสื่อสารการแสดง กลุ่มนักศึกษาด้านแอนิเมชัน และกลุ่มเยาวชนอายุระหว่าง 11-15 ปี จำนวน 250 คน

- กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน

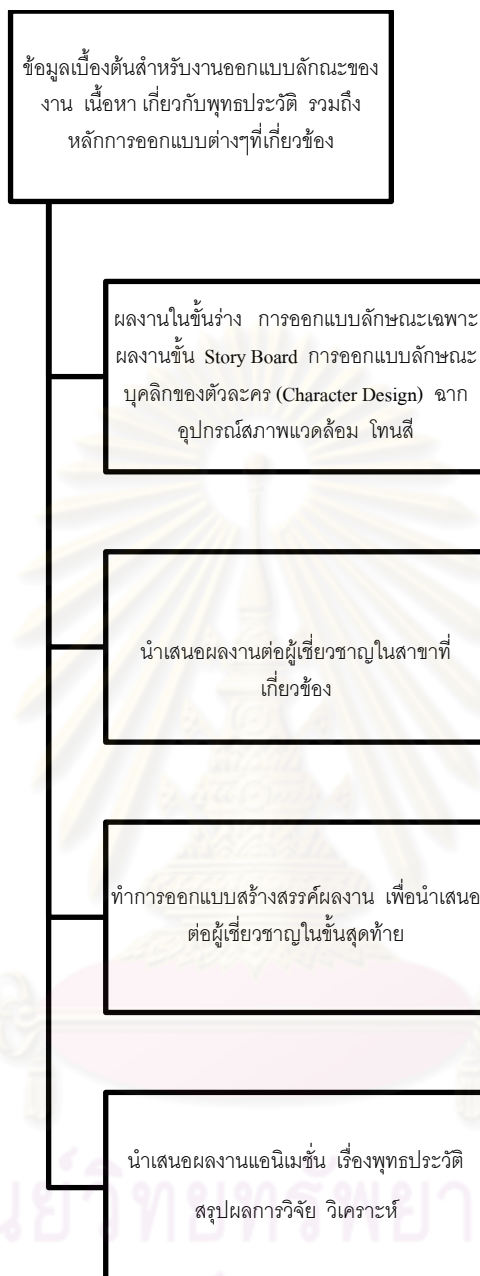
1) อาจารย์วัชระ วรรณนรากุล หัวหน้าฝ่าย Story Board บริษัทกันตนาแอนิเมชัน สตูดิโอ และอาจารย์พิเศษประจำสาขาวิชาการผลิตสื่อแอนิเมชัน วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล

- 2) คุณธวัชพงศ์ ตั้งสัจจะพจน์ คอลัมนิสต์ “ทีละเฟรม” (คอลัมนิสต์เกี่ยวกับแอนิเมชันทุกประเภททั่วโลก) นิตยสารภาพยนตร์ ไบโอสโคป (Bioscope) และแอนิเมเตอร์ ผู้กำกับทีละเฟรม
- 3) อาจารย์วันเฉลิม ชูตระกูล อาจารย์พิเศษภาควิชาภาพยนตร์และแอนิเมชัน
- 4) คุณวิศณุรักษ์ หอมลลอบ ผลิตสื่อแอนิเมชันอิสระ หนึ่งในเจ้าของผลงาน Little Tree ในการประกวดหนังสือสั้นของ Unicef
- 5) คุณสุพร เดชะรินทร์ ศิลปินด้านแอนิเมชัน และผู้ชนะเลิศการประกวดเทศกาลภาพยนตร์สั้น ครั้งที่ 9

- กลุ่มผู้ชม แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่

- 1) กลุ่มนักศึกษาด้านสื่อสารการแสดง อายุ 18-22 ปี จำนวน 25 คน
- 2) กลุ่มนักศึกษาด้านแอนิเมชัน อายุ 18-22 ปี จำนวน 25 คน
- 3) เยาวชนอายุระหว่าง 11-15ปี จำนวน 250 คน แบ่งเป็น
  - อายุ 11 ปี จำนวน 50 คน
  - อายุ 12 ปี จำนวน 50 คน
  - อายุ 13 ปี จำนวน 50 คน
  - อายุ 14 ปี จำนวน 50 คน
  - อายุ 15 ปี จำนวน 50 คน

โดยให้ทำการแสดงทัศนคติเกี่ยวกับผลงานแอนิเมชันที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้น โดยจะเน้นไปที่เรื่องของการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และด้านศิลปกรรม เพื่อทำการสรุปผล



แผนภูมิที่ 1 กระบวนการวิจัย และการประเมินการวิจัย



## 5. การนำเสนอผลงานวิจัย

นำเสนอในรูปแบบวิทยานิพนธ์ ในรูปแบบพรรณนาความ ประกอบบันทึกการทำงาน และPortfolio รวบรวมขั้นตอนต่างๆของการออกแบบ DVD ผลงานแอนิเมชันเรื่องจากพุทธประวัติ



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 4 ผลการศึกษา

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีความหลากหลาย ในด้านข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัยเป็นอย่างมาก เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์ และสังเคราะห์เป็นผลงานการออกแบบ ข้อมูลทั้งหมดมีเนื้อหาโดยรวมนดังนี้

จุดมุ่งหมายในการสร้างการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้ เริ่มแรกเกิดขึ้นจากการได้รับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันพุทธประวัติเรื่องพระพุทธเจ้าในปี พ.ศ.2550 ซึ่งผลิตโดยบริษัทมีเดียสแตนด์การ์ด และภาพยนตร์เรื่องนี้ถือว่าเป็นการ์ตูนที่ดีอีกเรื่องหนึ่งของประเทศไทยของเรา อย่างไรก็ตามพบว่า ตัวละครทั้งหมดที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องพระพุทธเจ้านั้น เป็นตัวละครที่มีลักษณะคล้ายคลึง หรือเหมือนกับตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องมู่หลาน ที่ออกฉายในปี 1998 ของบริษัทวอลต์ดิสนีย์ (Walt Disney) จนทำให้รู้สึกว่าการ์ตูนเรื่องพระพุทธเจ้าที่ผลิตโดยคนไทยนั้นขาดเอกลักษณ์ที่เป็นความเฉพาะตัวไป ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญในการสร้างสรรค์งาน



รูปที่ 22 ตัวละครจากภาพยนตร์การ์ตูน  
พระพุทธเจ้า



รูปที่ 23 ตัวละครจากภาพยนตร์การ์ตูน  
เรื่องมู่หลาน

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความคิดริเริ่มที่ต้องการทำการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์การ์ตูนที่มีความแตกต่าง เพื่อสร้างคุณลักษณะเฉพาะตัวด้านการออกแบบ โดยกำหนดรูปแบบในการนำเสนอที่มีลักษณะเฉพาะ และมีลักษณะที่เป็นกลางไม่เน้นรูปลักษณะที่แสดงถึงเชื้อชาติใดเชื้อชาติหนึ่ง แต่เป็นการนำเอาลักษณะเด่นต่างๆในแต่ละเชื้อชาติมาผสมผสานกัน โดยยังคงลักษณะของความเป็นเอเชียไว้ เพื่อเป็นเอกลักษณ์ของผลงานอีกอย่างหนึ่ง และการกำหนดทิศทางด้านออกแบบทั้งหมดนั้น นอกจากเพื่อสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลงานแล้ว ผู้วิจัยยังคำนึงถึงความเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับศาสนา เนื่องจากพุทธศาสนาเป็นศาสนาหนึ่งที่มีผู้นับถือมากมายทั่วโลก และโดยส่วนมากผู้นับถือศาสนาพุทธนั้นจะเป็นคนในทวีปเอเชีย จึงเป็นเหตุผลหนึ่งที่ผู้วิจัยต้องการจะสร้างสรรค์งานให้อยู่ในรูปแบบของความเป็นสากล

มากที่สุด ซึ่งจะเน้นความสำคัญไปในเรื่องของ การออกแบบตัวละคร และการออกแบบฉาก รวมถึง การปรับเปลี่ยนภาพในอุดมคติที่เกี่ยวกับตัวพระพุทธรูปเจ้าให้มีความเป็นมนุษย์ธรรมดา มากกว่าการเป็น ผู้วิเศษ ซึ่งการนำเสนอผลงานวิจัยดังกล่าวจะแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

1. กระบวนการสร้างสรรค์งาน
2. ผลตอบรับจากผู้ชม

## 1. กระบวนการสร้างผลงานการ์ตูนสั้นพุทธประวัติ

### Pre - Production

#### 1.1 บท และ Storyboard

ผู้วิจัยกำหนดความยาวของการ์ตูนสั้นพุทธประวัติให้มีความยาวทั้งหมด 20 นาทีโดยประมาณ เนื่องจากกลุ่มผู้ชมเป็นกลุ่มเด็กประถมถึงกลุ่มเด็กวัยรุ่น และโดยเนื้อหาที่เกี่ยวกับพุทธศาสนา หากมี เวลาที่ยาวมากกว่านี้อาจทำให้กลุ่มผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายได้ ซึ่งในเวลา 20 นาทีของเนื้อเรื่อง ผู้วิจัย ได้ทำการแบ่งเนื้อเรื่องออกเป็น 4 ช่วง ได้แก่

- ช่วงประสูติ
- วัยเด็ก – ก่อนออกผนวช
- หลังออกผนวช – ตรัสรู้
- หลังตรัสรู้ - ปรีณิพพาน

เนื้อเรื่องทั้ง 4 ช่วงผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเนื้อเรื่องจากหนังสือ และเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องกับ พุทธประวัติ และทำการย่อเนื้อเรื่อง และจับประเด็นที่เป็นจุดเน้นของช่วงนั้นๆมานำเสนอ และเป็นเรื่อง ที่กลุ่มผู้ชมมีพื้นฐานความรู้อยู่บ้างพอสมควร รวมถึงปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่องบางช่วง เช่นตอนมารผจญ โดยช่วงของพญามารได้ยกทัพมาขัดขวางการตรัสรู้ของพระพุทธรูปเจ้า ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนเรื่องราวตอน มารผจญเป็นการเอาชนะสิ่งที่ยึดเหนี่ยวอยู่ในจิตใจแทน เนื่องจากผู้วิจัยต้องการที่จะนำเสนอเรื่องราว ให้มีลักษณะของความเป็นมนุษย์ที่อยู่ในตัวของพระพุทธรูปเจ้า จึงทำการปรับเปลี่ยนเรื่องราวเกี่ยวกับ อิทธิปาฏิหาริย์ และเพื่อความสอดคล้องกับความยาวของภาพยนตร์

ในส่วนของการทำบทนั้นผู้วิจัยได้เริ่มจากการศึกษาข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวพุทธประวัติจากหนังสือและเอกสารต่างๆ โดยยึดเอาหนังสือพุทธประวัติสำหรับเยาวชน โดยหลวงพ่อกุศลทาสภิกขุ เป็นหนังสือหลักในการทำบททั้งหมด นอกจากนี้ยังมีหนังสือการ์ตูนพุทธประวัติ ฉบับการ์ตูนสี่สีของสำนักพิมพ์อัมรินทร์ พรินต์ติ้ง รวมไปถึงสารคดีที่เกี่ยวกับพุทธประวัติ โดยเมื่อทำการศึกษาแล้ว ได้เก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษาผ่านเอกสารต่างๆ มาสรุป โดยจะเน้นเนื้อหาหลักคือการนำเอาเรื่องราวที่สำคัญและเป็นเรื่องราวที่ทุกคนพอจะเข้าใจหรือรู้กันโดยทั่วไปมาตัดแปลงและทำเป็นบทขึ้นมา นอกจากนี้ยังมีการนำเอาพุทธวจนะมาตัดแปลงให้เข้าใจง่ายขึ้นโดยยังคงเนื้อความยังเหมือนเดิมเพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดจากความต้นฉบับ และโดยจุดมุ่งหมายของการสร้างงานการ์ตูนสั้นพุทธประวัติของตัวผู้วิจัยเองมีความตั้งใจที่จะนำเสนอเรื่องราวทั้งหมดให้มีลักษณะที่เป็นสากล และไม่มีเรื่องราวที่เกี่ยวกับอิทธิปาฏิหาริย์ ซึ่งทำให้เรื่องราวที่มีความเกี่ยวข้องกับอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ได้ถูกตัดแปลง และตัดทอนลง เพื่อความสมดุลแก่เวลาที่ทางผู้วิจัยได้ทำการตั้งไว้ โดยผู้วิจัยได้จัดการแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 ช่วงใหญ่ๆ ดังนี้

#### ช่วงประสูติ

เนื้อเรื่องในช่วงของการประสูตินั้น เริ่มจากที่พระนางสิริมหามายาได้ทรงพระสุบินเห็นพระยาช้างเผือกนำดอกบัวเงินดอกบัวทองมาถวายให้พระนาง และได้ทราบว่าตนเองทรงมี พระครรภ์ ซึ่งสร้างความปิติยินดีอย่างมากให้แก่พระเจ้าสุทโธทนะพระสวามี

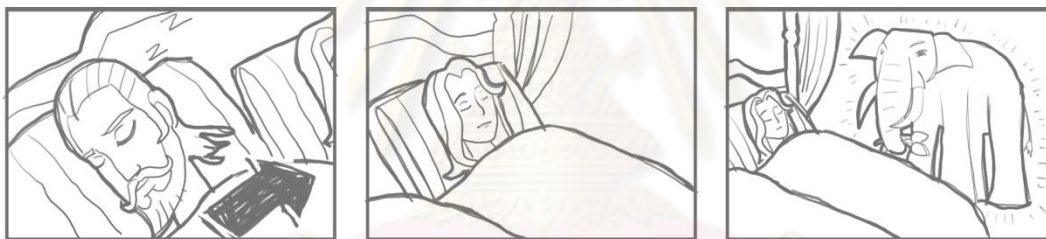
ต่อมาพระนางสิริมหามายาก็ได้ทรงขอพระราชทานอนุญาตจากพระสวามีเดินทางกลับไปยังเมืองบ้านเกิดของพระนางเพื่อมีพระประสูติกาลตามธรรมเนียม แต่ระหว่างทางที่พระนางสิริมหามายาและขบวนเสด็จกำลังเดินทางอยู่นั้น พระครรภ์ของพระนางก็เกิดอาการปั่นป่วนขึ้นพระนางจึงขอหยุดพักอ่อน ซึ่งสถานที่นั้นก็คือ “สวนลุมพินีวัน”

ในวันนั้นเองพระนางสิริมหามายาก็ทรงมีพระประสูติกาลที่ได้ต้นสาละใหญ่ ณ สวนลุมพินีวัน ให้กำเนิดพระโอรสซึ่งเสด็จดำเนินได้ 7 ก้าว โดยแต่ละก้าวจะมีดอกบัวผุดรองรับพระบาท และตรัสว่า **"เราคือผู้เลิศที่สุด เราคือผู้เจริญที่สุด เราคือผู้ประเสริฐที่สุด ชาตินี้เป็นชาติสุดท้าย การเกิดจักไม่มีแก่เราอีก"** (พุทธประวัติสำหรับเยาวชน พุทธทาสภิกขุ : 2550) ซึ่งเป็นวลีที่ผู้วิจัยต้องการจะเน้นให้เห็นถึงความพิเศษที่มีอยู่ในพระโอรสองค์นี้ และยังเป็นจุดเน้นจุดหนึ่งของเรื่องราวในช่วงประสูติ

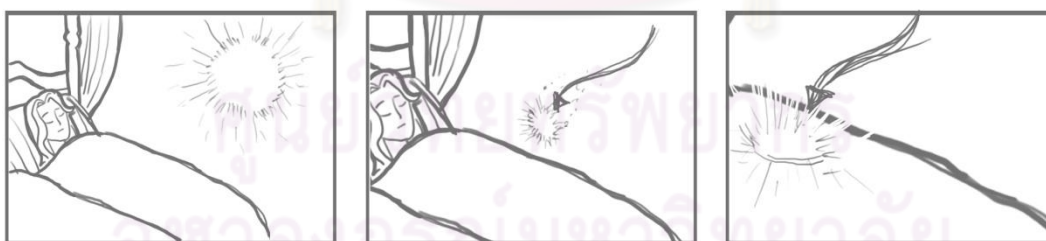
หลังจากได้มีพระประสูติกาลแล้วพระนางสิริมหามายาก็ไม่ได้เดินทางต่อ และเดินทางกลับกรุงกบิลพัสดุ์พร้อมพระโอรส

เมื่อพระเจ้าสุทโธทนะได้ทอดพระเนตรเห็นพระโอรสก็มีความปลาบปลื้มยินดีเป็นอย่างมาก และได้เชิญอสิตดาบสเข้ามาในวัง เมื่ออสิตดาบสมองเห็นพระโอรสก็ได้กล่าวขึ้นมาว่า **“มหาราชเจ้า มันไม่ใช่พระโอรสของพระองค์ที่ควรแสดงความเคารพต่ออาตมาเสียแล้ว แต่มันเป็นอาตมาเองต่างหากที่ควรแสดงความเคารพต่อพระโอรสของ พระองค์”** (พุทธประวัติสำหรับเยาวชน พุทธทาสภิกขุ : 2550)

หลังประสูติได้ 5 วัน พราหมณ์ทั้ง 8 ก็ทำนายเป็น 2 อย่างว่า **“พระโอรสนี้จะเป็นจักรพรรดิในอนาคต”** มีเพียงแต่พราหมณ์โกณฑัญญะเพียงคนเดียวที่ทำนายว่า **“พระโอรสนี้จะต้องออกบวชอย่างแน่นอน”** ซึ่งเป็นคำทำนายที่สร้างความหนักใจแก่พระเจ้าสุทโธทนะยิ่งนัก และในประโยคต่างๆนี้เองก็เป็นประโยคที่ให้นัยยะและเหตุผลให้เกิดเรื่องราวต่อไป และเป็นจุดเน้นอีกจุดหนึ่งในเรื่องราวช่วงประสูติเช่นกัน



เริ่มจากภาพพระเจ้าสุทโธทนะกำลังบรรทมอยู่ กล้อง pan ไปถึงพระนางสิริมหามายา และ zoom out เห็นช้างเผือก



ภาพช้างเผือกค่อยๆ เลื่อนกลายเป็นแสงสว่าง กล้องค่อยๆ zoom in ที่แสง แล้วลอยเข้าสู่ท้องของพระนางสิริมหามายา

รูปที่ 24 ภาพ Storyboard พระนางสิริมหามายาทรงพระสุบินเห็นพระยาช้างเผือก



Close-up ที่หน้าของพระนางสิริมหามายา และกล้องค่อยๆ เคลื่อนลงมา ยังช่วงท้อง fade in แสงให้สว่างเต็มจอ



กล้อง zoom out ออกไปเรื่อยๆ ไล่ไปตามดอกบัวทั้ง 7 ดอก จนเห็นพระกุมาร

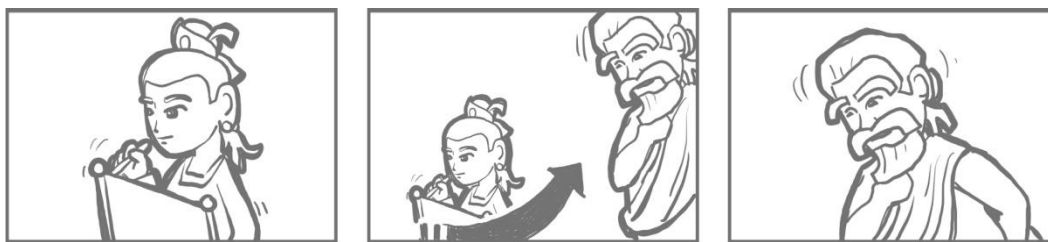
รูปที่ 25 ภาพ Storyboard ในช่วงพระประสูติกาลได้ต้นสาละ ณ สวนลุมพินีวัน

### ช่วงวัยเยาว์ – ก่อนออกผนวช

เนื้อเรื่องของบทในช่วงนี้จะเริ่มด้วยการศึกษาเล่าเรียนของพระโอรส ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเฉลียวฉลาดของพระโอรส และยังเป็นที่ยื่นชมต่อครูวิศวามิตรผู้เป็นอาจารย์ โดยการแสดงออกในเรื่องสติปัญญาที่เกี่ยวกับความสนใจในเรื่องของวิถีปฏิบัติเฉกเช่นนักบวช เหตุการณ์จะเริ่มตอนที่พระโอรสได้ปลีกวิเวกเพียงลำพังได้ต้นหว่าใหญ่เพื่อเจริญสมาธิ ในขณะที่ผู้คนอื่นๆ กำลังสนุกสนานกับงานพิธีแรกนาขวัญ และพระโอรสก็สามารถบรรลุฌานเบื้องต้น ซึ่งผู้วิจัยก็ได้ใช้จุดนี้เป็นจุดเน้นของช่วงวัยเยาว์

ต่อมาเมื่อเจริญพระชนมายุอยู่ในวัยหนุ่มเจ้าชายสิทธัตถะก็ได้อภิเษกสมรสกับพระนางยโสธราพิมพาและมีพระโอรสคือ "พระราहुล" จนกระทั่งวันหนึ่งเจ้าชายได้ทูลขออนุญาตพระบิดาเสร็จออกนอกวัง และก็เป็นเหตุให้เจ้าชายได้พบเห็นนิมิตต่างๆ รวมทั้งยังทอดพระเนตรเห็นนักบวชรูปหนึ่งอีกด้วย ซึ่งก่อให้เกิดความสับสนภายในจิตใจของพระองค์เป็นอย่างมาก ตรงส่วนนี้เป็นจุดเน้นอีกจุดหนึ่งของเรื่องราวในช่วงวัยเยาว์ - ก่อนออกผนวช เนื่องจากจุดนี้เองจะเป็นสาเหตุหลักที่เจ้าชายหนีออกจากวังเพื่อไปออกผนวช และนำมาซึ่งจุดเปลี่ยนแปลงในชีวิตของพระองค์เองอย่างสิ้นเชิง

ในเด็กคือนั้นเจ้าชายได้ตื่นบรรทมกลางดึก พระองค์มองเห็นสิ่งที่อยู่รอบๆ กายและนั่นยิ่งทำให้พระองค์เกิดความรู้สึกว่าวุ่นในจิตใจอย่างมาก จากนั้นพระองค์ก็ตัดสินใจหนีพระทัยเสด็จออกนอกวังกลางดึกคืนนั้นพร้อมนายฉันทะและม้ากัณฐกะไปยังริมฝั่งแม่น้ำอนิมา และตัดสินใจออกผนวช



ภาพ medium close-up พระโอรส กำลังจะ zoom-out จนเห็นครีวความมืดกำลังมองพระโอรสด้วยความชื่นชมอยู่

รูปที่ 26 ภาพ Storyboard ในช่วงที่พระโอรสกำลังศึกษาเล่าเรียน และฉายแววความเฉลียวฉลาด



ภาพรถม้าเคลื่อนอยู่ และกำลังจะ Pan ไปทางซ้ายจนเห็นคนแก่ และภาพจะหยุดไว้ จยพื้นหลังค่อยๆเปลี่ยน

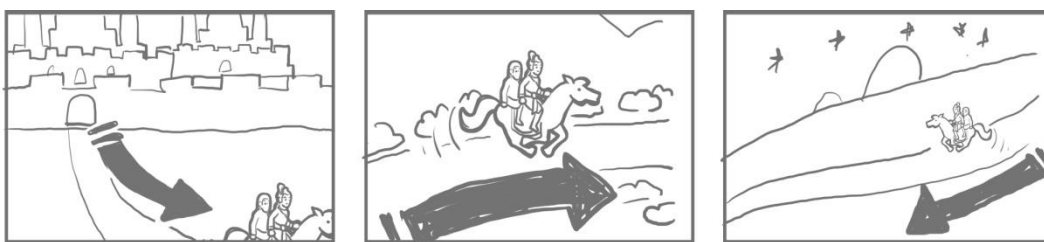


กล้องตรงนี้จะนิ่ง แล้วเป็นภาพคนแก่ คนเจ็บ และคนตาย



เจ้าชายตกใจกับสิ่งที่เห็น มีสีหน้าที่กังวลเป็นอย่างมาก แล้วภาพนั้นก็ค่อยๆ fade-in เข้ามา สีหน้าเจ้าชายก็คลายกังวล

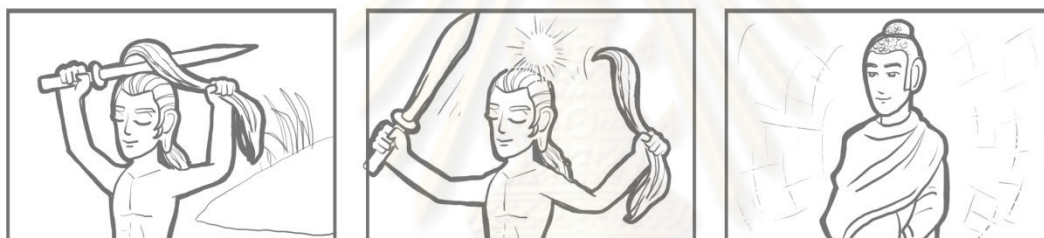
รูปที่ 27 ภาพ Storyboard ในช่วงเจ้าชายพบเห็นนิมิตทั้ง 4 ที่ก่อให้เกิดความว้าวุ่นในจิตใจของ



ภาพเจ้าชายเสด็จหนีออกจากวังพร้อมนายฉันทนะและม้ากัณฐกะ 2 ภาพแรกจะเป็นการวิ่งออก ภาพ 3 วิ่งเข้าอีกสถานที่



ภาพริมแม่น้ำในมา ภาพตัดมาฉันทนะและม้ากำลังมองด้วยหน้าเศร้า zoom-out ออกเห็นเจ้าชายกำลังจะตัดผม



ภาพเจ้าชายตัดพระเกศา และจะมีแสงสว่างเต็มจอ พอแสง fade ลงจะเป็นเจ้าชายในภาพของนักบวช

รูปที่ 28 ภาพ Storyboard ในช่วงที่เจ้าชายหนีออกจากวัง เพื่อออกผนวช

### ช่วงหลังออกผนวช – ตรัสรู้

เนื้อเรื่องในส่วนนี้นั้นจะเริ่มหลังจากเจ้าชายออกผนวช ขณะเดินทางไปฝึกฝนวิชาตามสำนักต่างๆ โดยเริ่มที่สำนักอาฬารดาบส และจบที่สำนักอุทกดาบส แต่เมื่อการฝึกฝนทั้งหมดนั้นไม่ทำให้พระองค์หาทางดับทุกข์ได้ พระองค์จึงปลื้มใจเพียงลำพังเพื่อหาทางดับทุกข์ด้วยวิธีของพระองค์เอง

ในขณะนั้นมีปัจวัคคีย์ทั้ง 5 ซึ่งหนึ่งในนั้นคือพราหมณ์โกณฑัญญะมาคอยรับใช้พระองค์ด้วยความศรัทธาในการฝึกฝนของพระองค์ โดยพระองค์เริ่มทรมารกายโดยการอดอาหารจนร่างกายซูบผอมจนเหลือแต่หนังหุ้มกระดูก แต่คืนหนึ่งพระองค์ได้ยิมนักดนตรีพเนจรกำลังปรับตั้งสายพิณให้เหมาะสม ในขณะที่พระองค์กำลังได้ยิมนักดนตรีพเนจรกำลังปรับตั้งสายพิณนั้น พระองค์ก็ตระหนักได้ว่าสายพิณที่ตึงไปก็จะขาด และหากหย่อนเกินไปเสียงก็จะไม่ไพเราะ จึงทำให้พระองค์ตระหนักถึงวิธีที่พระองค์กำลังฝึกฝนเพื่อ



หาทางดับทุกข์ว่าวิธีทรมานกายของพระองค์ก็เปรียบเสมือนसानพิณที่ตั้งเกินไป พระองค์จึงตัดสินใจกลับมารับบิณฑบาตรอีกครั้ง แต่นั่นทำให้ปัจฉิมวัยทั้ง 5 เสื่อมศรัทธาในตัวพระองค์ และไม่กลับมาคอยปรนบัติรับใช้พระองค์อีก โดยเหตุการณ์ในส่วนนี้ผู้วิจัยก็เลือกให้เป็นจุดเน้นจุดแรก เนื่องจากการทรมานกายของพระองค์เพื่อที่พระองค์จะหวังว่าจะทรงสามารถหาทางดับทุกข์แก่ตัวพระองค์เองได้ แต่เพียงเพราะได้ยินเสียงจากการตั้งสายพิณทำให้พระองค์รู้ว่าวิธีที่พระองค์กำลังปฏิบัติอยู่นั้นไม่สามารถทำให้พระองค์บรรลุเป้าหมายได้

ต่อมาพระองค์จึงปลีกวิเวกเพียงลำพังในป่าใหญ่ และปฏิบัติในทางสายกลาง จนคืนหนึ่งมีสิ่งรบกวนจิตใจพระองค์เกิดขึ้น ซึ่งเป็นความรู้สึกว่าวุ่นภายในจิตใจของพระองค์เอง เมื่อย้อนนึกถึงสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในอดีตก่อนที่พระองค์จะอยู่เพศของนักบวชภาพชีวิตที่สะดวกสบายในวัง มีอาหารการกินที่สมบูรณ์ มีสาวสวยผู้เป็นพระชายาอยู่เคียงข้างคอยให้ความสุข ซึ่งพระองค์จะต้องก้าวผ่านสิ่งเหล่านี้ที่รบกวนจิตใจพระองค์ให้ได้ ในช่วงนี้เป็นฉากamaravajy ที่ผู้วิจัยได้ทำการปรับเปลี่ยนจากเรื่องของพญามารที่ยกทัพมาขัดขวางการตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า เนื่องจากต้องการให้เรื่องราวไม่มีสิ่งเหนือธรรมชาติเข้ามาเกี่ยวข้อง และต้องการสร้างความเป็นมนุษย์ให้ตัวของพระพุทธเจ้ามากที่สุด ซึ่งเป็นจุดเน้นที่สำคัญมากที่ผู้วิจัยต้องการเน้นให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจ

หลังจากที่พระองค์ต้องต่อสู้กับมารผจญทั้งหลายที่เข้ามาหวังเพื่อจะทำให้พระองค์ไม่สามารถตรัสรู้ได้ก็ไม่สามารถเอาชนะจิตใจที่เข้มแข็งของพระองค์ได้ และในที่สุดพระองค์ก็สามารถตรัสรู้เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้ในที่สุด

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

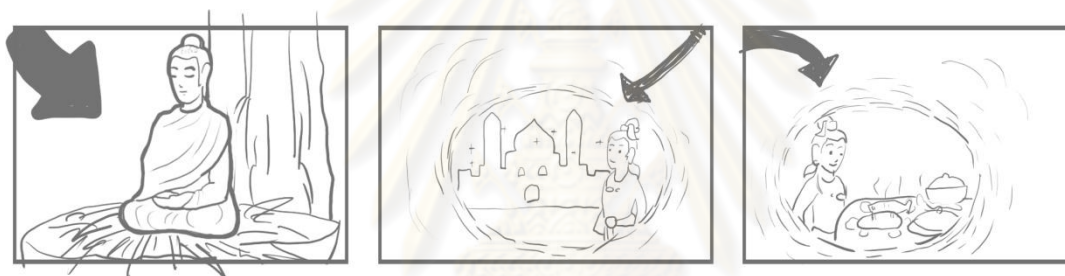


พระองค์กำลังบำเพ็ญเพียรโดยมีปัจฉิยทั้ง5คอยรับใช้พระองค์

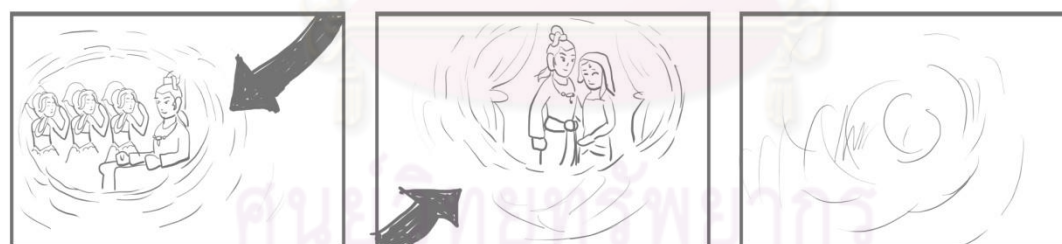


ภาพที่พระองค์ปฏิบัติตนด้วยการทรมานกายและร่างกายเปลี่ยนจนเป็นหลังหุ้มกระดูก

รูปที่ 29 ภาพ Storyboard ในช่วงที่พระองค์กำลังบำเพ็ญเพียร เพื่อหาหนทางดับทุกข์ และการทรมานกาย

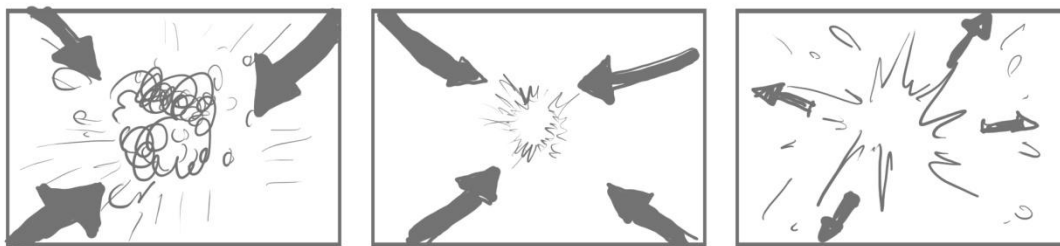


ภาพสิ่งรอบกวนจิตใจ มีภาพวังที่ใหญ่โต ภาพอาหารการกินที่สมบูรณ์



ภาพสวามิภักดิ์ความบันเทิง ภาพชายาแสนงามที่เตียงช้าง ภาพทั้งหมดจะรวมเป็นกลุ่มคว้นสี่ขาว และ BG เป็นสีดำ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพกลุ่มควันจับตัวกัน และปะทุแตกออกมา



ภาพเห็นเป็นshape ของพระพุทธรเจ้า ภาพชัดขึ้นเห็นเต็มตัว กล้อง zomm-out และมีแสงสว่างเป็นรัศมีที่เศียรของพระองค์

รูปที่ 30 ภาพ Storyboard ในช่วงมารพจญ ก่อนพระองค์จะตรัสรู้เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้า

### หลังตรัสรู้ – ปรีณิพพาน

เนื้อเรื่องในช่วงนี้จะเริ่มตั้งแต่พระองค์เดินทางไปยังป่าอิสิปตนมฤคทายวันเพื่อไปพบปัจวัคีย์ทั้ง 5 และเมื่อปัจวัคีย์ทั้ง 5 เห็นพระองค์ก็คลายความขุ่นเคืองในอดีตทันที และทูลขอให้พระองค์ทรงแสดงธรรมต่อพวกเขา พระองค์ได้แสดงปฐมเทศนา “ธัมจักกัปปวัตถสูตร” ต่อปัจวัคีย์ทั้ง 5 เมื่อได้ฟังแล้ว โภณฑัตถุญะก็ได้อุปสมบทเป็นพระภิกษุรูปแรกในพระพุทธศาสนา จุดนี้ถือเป็นจุดเน้นในช่วงของหลังตรัสรู้ เนื่องจากก่อให้เกิดพระภิกษุรูปแรกในพุทธศาสนา ผู้วิจัยจึงต้องการเน้นให้กับผู้ชม

ต่อมาพระองค์ก็ได้เดินทางไปเผยแผ่พระพุทธศาสนาทั่วชมพูทวีปในขณะนั้น โดยพระองค์ได้ทำการเผยแผ่พระพุทธศาสนาต่อคนทุกชนชั้น ไม่ว่าจะรวยจะจน หนุ่มสาวหรือคนแก่ จนพระพุทธศาสนาได้แผ่ขยายออกไปเป็นวงกว้าง ซึ่งในช่วงนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอเหตุการณ์ต่างๆที่ก่อให้เกิดวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาขึ้น

เรื่องราวจะดำเนินมาถึงพรรษาสุดท้ายก่อนที่พระองค์จะปรินิพพาน พระองค์ได้เดินทางมายังบ้านสวนของนายจุนทะ และนายจุนทะได้ถวาย “สุกกรมัทวะ” ต่อพระองค์ โดยก่อนที่นายจุนทะจะถวายอาหารชนิดนี้ต่อพระองค์นั้น พระองค์ได้บอกกับนายจุนทะว่าให้ถวายอาหารชนิดนี้แก่พระองค์เท่านั้น ส่วนที่เหลือให้นำไปฝังดิน ซึ่งนายจุนทะก็ได้ปฏิบัติตาม

เมื่อเสด็จกลับ ก่อนพระองค์จะปรินิพพาน พระองค์ได้ตรัสกับพระอานนท์ว่า อาจมีคนใจษจันว่าอาหารของนายจุนทะเป็นเหตุที่ทำให้พระองค์ปรินิพพานแต่อาหารมื้อสุดท้ายที่นายจุนทะเป็นผู้ถวายต่อพระองค์นั้นเป็นอาหารที่มีอันสังคัมมาก ซึ่งพระอานนท์ก็เข้าใจและจดจำคำพูดที่พระองค์ตรัสกับตนเอง

ในวันเดียวกันนั้นก่อนที่พระองค์จะทรงปรินิพพาน พระองค์ได้แสดง”โอวาทปาฏิโมกข์”ต่อพระภิกษุ ซึ่งการปรินิพพานของพระองค์ก็ทำให้พระภิกษุที่อยู่ในศาลาวโนทยานตกอยู่ในความโศกเศร้า

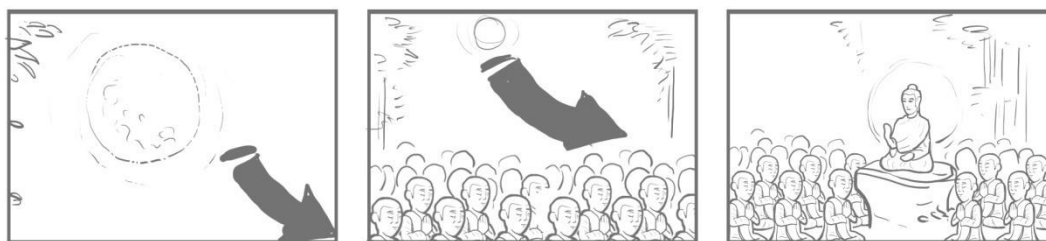


หลังจากตรัสรู้ ก็ได้เดินทางไปหาปัจฉิยทั้ง 5 และแสดงปฐมเทศนา “ธัมจักกัปปวัตตนสูตร”

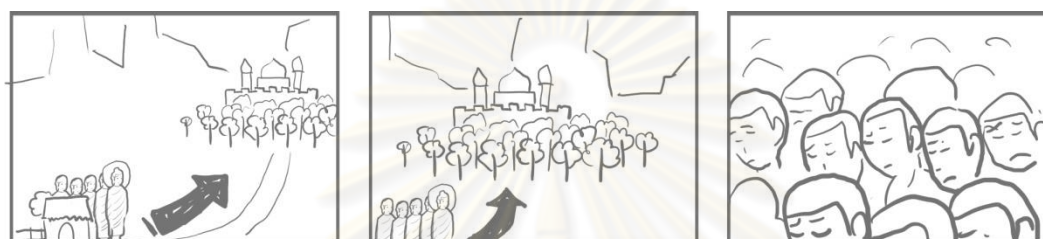


พรหมณโกณฑัญญะได้ทำการอุปสมบทเป็นพระภิกษุรูปแรก หลังจากได้ฟังพระปฐมเทศนา

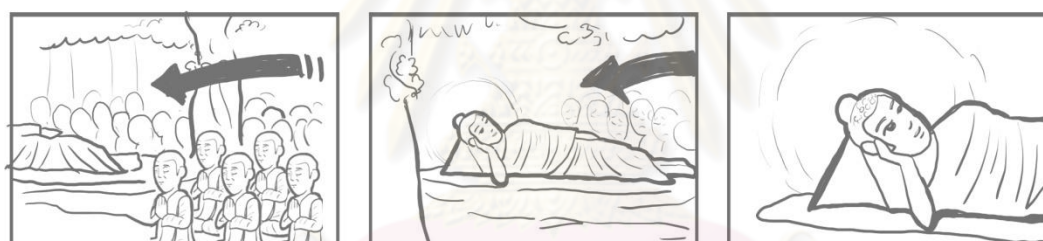
รูปที่ 31 ภาพ Storyboard ในช่วงที่ทรงแสดงปฐมเทศนา และได้อุปสมบทพระภิกษุรูปแรกในพระพุทธศาสนา



รูปที่ 32 ภาพ Storyboard การแสดงโอวาทปาติโมกข์ ต่อพระภิกษุ 1,250 รูป



ภาพพระองค์เดินทางกลับกรุงกุสินารา กล้องจะตัดมาที่ภาพพระภิกษุจำนวนมากมีสีหน้าเศร้าหมอง



กล้องจะ pan ไปจนเห็นพระพุทธเจ้านอนอยู่บนแท่นหิน ซึ่งขณะนั้นพระองค์กำลังแสดงโอวาทปาติโมกข์ต่อพระภิกษุ



กล้องจะ zoom-in ที่พระพักตร์ของพระองค์ และพระองค์ค่อยๆหลับตาลง กล้องจะ pan มาที่ดอกสาละและ fade-out

รูปที่ 33 ภาพ Storyboard เมื่อพระองค์ทรงปรินิพพาน ณ สาลวโนทยาน พระชนมายุ 80 ปี

## 1.2 การออกแบบตัวละคร (Character Design)

ในส่วนของการออกแบบตัวละครนั้น ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบตัวละคร โดยหลังจากที่ได้อ่านเรื่องราวพุทธประวัติ และกำหนดกรอบความคิดของผู้วิจัยในเรื่องของการออกแบบว่าการออกแบบตัวละครจะต้องมีลักษณะโดยรวมที่ดูแล้วออกจะเป็นแนวของตัวการ์ตูน เพื่อให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องดูสมจริงด้วย โดยเน้นที่ความน่ารัก ง่าย และการผสมผสานในเรื่องของเชื้อชาติ เนื่องจากผู้วิจัยมิได้มีความต้องการให้ตัวละครนั้นมีลักษณะเด่นไปทางเชื้อชาติใดเชื้อชาติหนึ่ง และมีความต้องการให้ตัวละครที่ได้ออกแบบนั้นดูเป็นกลางๆ หรือเป็นสากลให้มากที่สุด โดยจะนำเสนอให้รูปลักษณะเป็นคนเอเชีย เพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์ของผลงาน

การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร จะเป็นในลักษณะของการนำเอาลักษณะเด่นๆของเครื่องแต่งกายในแต่ละวัฒนธรรม เช่น ไทย จีน และแขก มาผสมผสานกันและปรับให้ดูทันสมัยมากขึ้น โดยกำหนดการใช้สีสັນของเครื่องแต่งกายของตัวละครให้มีสีสັນที่สดใส มีการใช้สีโทนกลางถึงโทนอ่อน เนื่องจากต้องการให้ดูแล้วสบายตา ไม่มีสีที่จัดจ้านเกินไป หรือเข้มเกินไป เพราะต้องการให้ภาพโดยรวมของการ์ตูนดูแล้วสบายตา และเหมาะสมกับเรื่องราวที่เกี่ยวกับศาสนา แต่ทั้งนี้การพิจารณาในเรื่องของการใช้สีสັນของเครื่องแต่งกายก็จะต้องขึ้นอยู่กับความสวยงามด้วยเช่นกัน โดยมีตัวละครทั้งหมด ดังนี้

### ตัวละครผู้ชาย

- พระเจ้าสุทโธทนะ
- เจ้าชายสิทธัตถะ (วัยกุมาร – วัยหนุ่ม)
- พระพุทธเจ้า
- อลิตตดาบส
- โกลนทัตถุญะ
- อาฬารดาบส
- อุทกดาบส
- นายฉันทะ
- นายจุนทะ

### ตัวละครผู้หญิง

- พระนางสิริมหามายา
- พระนางมหาปชาบดี
- พระนางยโสธราพิมพา
- นางสุชาดา

### พระเจ้าสุทโธทนะ



ศูนย์วิทยพัทยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รูปที่ 34 พระเจ้าสุทโธทนะ

พระเจ้าสุทโธทนะเป็นตัวละครตัวแรกที่ถูกวิชัยได้ทำการออกแบบ และใช้เป็นต้นแบบสำหรับตัวละครที่เป็นเพศชายในตัวอย่างไป พระเจ้าสุทโธทนะเป็นผู้ปกครองกรุงกบิลพัสดุ์ ผู้วิชัยจึงกำหนดคุณลักษณะให้เป็นชายวัยกลางคน มีรูปร่างสูงโปร่ง ความสูงประมาณ 175 ซม. รูปร่างสมส่วน มีหน้าตาที่แสดงถึงความโอบอ้อมอารี แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องเป็นผู้ชายที่ดูมีความเข้มแข็งด้วยเช่นกัน

ลักษณะใบหน้ามีหนองคราเหมือนผู้ชายแขก สามารถบ่งบอกถึงความน่าเกรงขาม และลักษณะของความเป็นชายที่อยู่ในวัยกลางคน มีดวงตาที่ไม่ใหญ่หรือเล็กเหมือนคนจีน มีสายตาที่เต็มไปด้วยความเข้มแข็งแต่แฝงด้วยความอ่อนโยน มีผิวพรรณผ่องใสสวยงาม เพื่อแสดงถึงชีวิตความเป็นอยู่ที่สุขสบายเฉกเช่นพระราชินี สีมิว 2 สี ไม่ขาวหรือไม่คล้ำจนเกินไป

การแต่งกายประดับประดาไปด้วยเครื่องประดับที่สวยงาม ซึ่งการออกแบบเครื่องแต่งกายก็เป็นในลักษณะที่ผสมผสานกัน เช่นลักษณะของผ้าที่โอบอุ้มบนศีรษะของตัวละครก็จะออกแบบแนวแขก ส่วนของเสื้อก็เป็นลักษณะที่เหมือนเสื้อของไทยในยุคเก่าที่ผู้ชายใส่กัน เป็นต้น โดยใช้สีโทนแดงอมน้ำตาลเป็นสีหลักของตัวละครตัวนี้ เนื่องจากเป็นตัวละครที่มีอายุจึงเลือก ใช้สีสันทันอยู่ในโทนสุภาพไม่ฉูดฉาดจนเกินไปนั่นเอง

### เจ้าชายสิทธัตถะ (วัยกุมาร – วัยหนุ่ม)



รูปที่ 35 เจ้าชายสิทธัตถะ (วัยกุมาร - วัยหนุ่ม)

เจ้าชายสิทธัตถะเป็นตัวละครที่เป็นตัวละครหลักที่ใช้ในการดำเนินเรื่องทั้งหมด เป็นตัวละครเดียวที่มีพัฒนาการในเรื่องของรูปลักษณ์จากวัยเด็กไปสู่วัยหนุ่ม ในการออกแบบผู้วิจัยได้คำนึงถึงเรื่องการแสดงออกถึงเรื่องของวัย และจะต้องสามารถทำให้ผู้ชมทราบได้ทันทีว่าเป็นตัวละครตัวเดียวกัน ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 3 ช่วงวัย คือ



## - วัยกุมาร

มีลักษณะเป็นผู้ที่มีบุญญาธิการ เป็นเทวดาที่ลงมาจุติยังโลกมนุษย์ และเป็นพระโอรสเพียงองค์เดียวของพระราชบิดา เป็นผู้ที่ได้ชื่อว่ามีลักษณะเด่น 32 ประการ ซึ่งนั่นหมายถึงความพิเศษที่แตกต่างจากเด็กทารกคนอื่น ๆ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบพระกุมารให้มีลักษณะที่บ่งบอกถึงความสมบูรณ์ของร่างกาย เป็นทารกที่มีความสมบูรณ์ รูปร่างมีลักษณะที่วมนเล็กน้อย มีติ่งหูที่ยาว เพื่อแสดงถึงความเป็นผู้ที่มีลักษณะพิเศษของทารกคนนี้ และผิวพรรณมีความผ่องใส

นอกจากนี้ในการออกแบบพระกุมารทั้งหมดผู้วิจัยก็ได้ใช้หลักของการเชื่อมโยงตัวละคร โดยการออกแบบพระกุมาร ผู้วิจัยจะทำการพิจารณาจากรูปลักษณ์ของพระเจ้าสุทโธทนะและพระนางสิริมหามายาผู้เป็นบิดา-มารดา โดยมีการเชื่อมโยงไว้ 2 จุดด้วยกัน ได้แก่ สีผมของพระกุมาร คือ มีสีผมที่เหมือนกับสีผมของพระเจ้าสุทโธทนะ และพันด้วยผ้าสีฟ้า ซึ่งอิงกับสีเครื่องแต่งกายของพระนางสิริมหามายา

เครื่องแต่งกายจะมีเพียงผ้าผืนเล็กๆพันที่ตัว เนื่องจากเป็นเพียงทารกที่เพิ่งเกิดขึ้นมา เครื่องแต่งกายจึงไม่มี แต่ที่มีผ้าผืนเล็กสีฟ้าพันไว้ นั้น เนื่องจากผู้วิจัยไม่ต้องการให้ตัวละครดูเปลือยเปล่า

## - วัยเด็ก

มีลักษณะเป็นเด็กชายอายุประมาณ 7 – 8 ปี สูงประมาณ 130 ซม. มีความน่ารักสมวัย และเรียบร้อย แวดตาแสดงออกถึงความเฉลียวฉลาด ลักษณะของรูปร่างไม่อ้วนหรือผอมเกินไป บ่งบอกถึงความมีสุขภาพดีดูกระฉับกระเฉงสามารถทำอะไรได้ว่องไว ผิวพรรณผ่องใสสดชื่นสมกับฐานะความเป็นราชโอรสที่ถูกเลี้ยงดูมาอย่างดี ซึ่งตัวละครพระโอรสนี้ก็เป็นตัวละครที่อาศัยหลักการของความเชื่อมโยงระหว่างตัวละครเช่นเดียวกับตัวละครพระกุมาร แต่จะมีความแตกต่างกันในเรื่องของการเชื่อมโยงในบางส่วน เนื่องจากการออกแบบตัวละครพระโอรสนั้น ผู้วิจัยได้ใช้การเชื่อมโยงของตัวละครจากพระกุมารเพียงเท่านั้น เนื่องจากเป็นตัวละครที่เป็นการพัฒนาในเรื่องของวัย

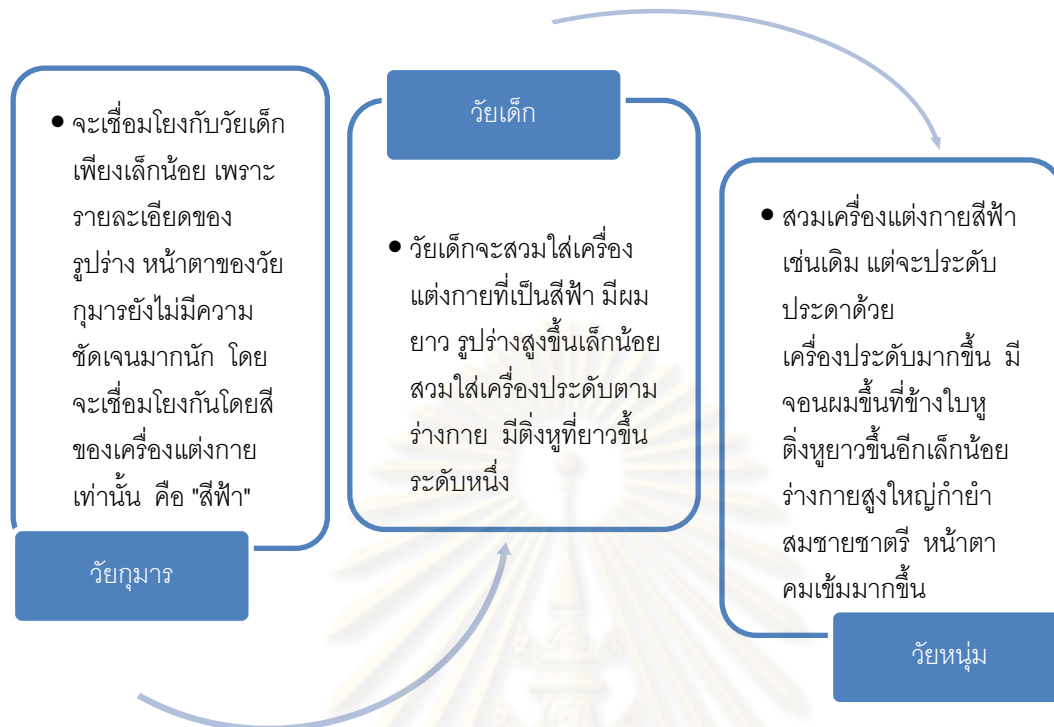
เครื่องแต่งกายได้ใช้สีที่ดูสดใส โดยใช้เป็นสีฟ้าสีหลักของเครื่องแต่งกาย เนื่องจากเป็นเด็กผู้ชาย กางเกงมีสีเข้มตัดกับเสื้อที่เป็นสีฟ้าสด โดยรวมดูเรียบร้อยเหมาะสมกับวัย โดยลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายพระโอรสนั้น ลักษณะของเครื่องแต่งกายทั้งเสื้อและกางเกงมีลักษณะคล้ายกับเครื่องแต่งกายของเด็กในสมัยโบราณที่อาศัยอยู่ในวัง เหมือนกับที่เห็นในละครจักรวาลของไทย

- วัยหนุ่ม

เจ้าชายสิทธัตถะในวัยหนุ่ม เป็นชายหนุ่มที่มีลักษณะรูปร่างหน้าตาที่มีความหล่อเหลา รูปร่างสูงประมาณ 175 ซม. มีร่างกายที่องอาจสง่างามดุईผ้ายสมชายชาติตรี รูปร่างสมส่วนตามแบบคุณลักษณะรัชทายาทผู้เหมาะสมที่จะปกครองบ้านเมืองต่อจากพระราชบิดา แฝงไปด้วยลักษณะของชายผู้ที่ซึ่งยังรักความสะอาดกสบาย ออกลักษณะเป็นหนุ่มเจ้าสำราญเล็กน้อย แต่ไม่สอไปในแนวของความหยิ่งยโส ดุईมีความโอบอ้อมอารีน่านับถือสมฐานะ โดยการออกแบบเจ้าชายทั้งหมด ผู้วิจัยก็ยั้งใช้หลักของการเชื่อมโยงระหว่างตัวละครเช่นเดียวกับพระกุมารและพระโอรส แต่สำหรับเจ้าชายผู้วิจัยได้ทำการเชื่อมโยงตัวละครเข้ากับพระโอรส เนื่องจากเป็นเรื่องของการพัฒนาในเรื่องของวัย

เครื่องแต่งกาย เครื่องแต่งกายของตัวละครเจ้าชายนี้ จะไม่ค่อยมีความแตกต่างกับเครื่องแต่งกายของตัวละครพระโอรสเท่าใดนัก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสีส้นที่ยังคงใช้สีฟ้าเป็นสีหลักของเครื่องแต่งกายของตัวละครเจ้าชาย เหมือนกับตัวละครพระโอรส แต่สิ่งที่ได้มีการปรับ เปลี่ยน คือ รายละเอียดของของเครื่องแต่งกายที่จะมีการเพิ่มผ้าคาดเอว และมีการใส่เครื่องประดับที่เป็นสร้อยคองลงไป เนื่องจากตัวละครเจ้าชายนี้เป็นตัวละครที่อยู่ในวัยรุ่น หรือวัยหนุ่ม จึงเป็นวัยที่ให้ความสำคัญในการดูแลภาพลักษณ์ของตัวเอง ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนรายละเอียดของเครื่องแต่งกายเพื่อให้ดูสมบูรณัแบบ และมีความเหมาะสมกับวัยของตัวละครเจ้าชายสิทธัตถะ

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



การออกแบบตัวละครเจ้าชายสิทธิ์ตะทั้ง 3 ช่วงวัยนั้น สิ่งที่ผู้วิจัยคำนึงถึงมากที่สุดคือ เรื่องของการเชื่อมโยงตัวละครทั้ง 3 ช่วงเข้าด้วยกัน เนื่องจากเป็นตัวละครที่เป็นคนคนเดียวกัน จึงจำเป็นต้องมีการใช้หลักของการเชื่อมโยง โดยการใช้สีสันของเครื่องแต่งกายที่คล้ายคลึงกัน คือมีสีฟ้า เหมือนกัน แต่จะมีความแตกต่างกันในเรื่องของเครื่องประดับ โดยในวัยเด็กจะไม่มีเครื่องประดับ แต่ในวัยหนุ่มจะมี และมีผ้าคาดเอวที่มีหัวเข็มขัด ทำให้แสดงถึงความเป็นหนุ่มที่มีความใส่ใจในตัวเองในเรื่องของการแต่งกายมากกว่าเด็กๆ เพื่อที่จะสามารถทำให้ผู้ชมไม่เกิดความสับสนในเรื่องของรูปลักษณ์ของตัวละครทั้ง 3 ช่วงวัย และสามารถเข้าใจได้ในทันทีว่าตัวละครทั้ง 3 นี้เป็นคนคนเดียวกันนั่นเอง

## พระพุทธเจ้า



พระพุทธรูปสมัยสุโขทัย

รูปที่ 36 เจ้าชายสิทธัตถะหลังออกผนวช จนถึงตรัสรู้เป็น  
พระพุทธเจ้า

พระพุทธเจ้าเป็นตัวละครที่เป็นตัวละครหลักของเนื้อเรื่องทั้งหมด เป็นบุคคลมีลักษณะพิเศษในการออกแบบรูปลักษณ์ของพระพุทธเจ้าผู้วิจิตรได้นำเอาสิ่งที่เคยพบเห็นไม่ว่าจะเป็นภาพวาดประกอบหนังสือต่างๆ เข้ามาประกอบในการออกแบบด้วย แต่สิ่งที่ผู้วิจิตรคำนึงถึงมากที่สุดในการออกแบบพระพุทธเจ้าจะเป็นในเรื่องของการเชื่อมโยง ซึ่งในการเชื่อมโยงที่ว่าจะเป็นการเชื่อมโยงระหว่างพระพุทธเจ้าและเจ้าชายสิทธัตถะในวัยหนุ่ม เนื่องจากพระพุทธเจ้าจะต้องมีรูปลักษณ์เหมือนกับเจ้าชายสิทธัตถะเนื่องจากเป็นคนคนเดียวกัน จะแตกต่างกันที่ทรงผม ตีงหูที่ยาวขึ้น และเครื่องแต่งกายเท่านั้น

โดยในการออกแบบตัวละครพระพุทธเจ้าผู้วิจิตรได้ออกแบบโดยการเอาลักษณะเด่นๆของพระพุทธรูปในสมัยสุโขทัยเข้ามาประกอบด้วย คือ พระวรกายโปร่ง เส้นรอบนอกโค้งงาม ได้จังหวะ พระพักตร์รูปไข่ยาวสมส่วน ยิ้มพองาม พระขนงโก่ง รั้งกับ พระนาสิกที่รุ่มเล็กน้อย พระโอษฐ์แย้มอím คู่ส่ารวม มีเมตตา พระเกตุมาลา รูปเปลวเพลิง พระสังฆาฎียวาวจรดพระนาภี พระศกแบบกั้นหอย ไม่มีไรพระศกดังภาพ

นอกจากนี้ยังออกแบบให้พระพุทธรูปเจ้ามีรูปร่างที่สูงยาว แวดตาดูสำรวจม อ่อนโยน ทรงผมที่มีลักษณะเหมือนกันหอย ดั้งหูที่ยาวเห็นชัดเป็นแบบที่แบ่งแยกความแตกต่างระหว่างพระพุทธรูปเจ้ากับพระภิกษุผู้เป็นสาวก เป็นเครื่องหมายของศาสดาผู้เป็นผู้นำทางศาสนา ดูเปี่ยมไปด้วยความน่าเลื่อมใสแก่ผู้พบเห็น ทำให้รู้สึกถึงความเป็นที่พึ่งได้ทางด้านจิตวิญญาณ เป็นลักษณะของผู้ที่เป็นศาสดาเอกแห่งโลก

เครื่องแต่งกายของตัวละครพระพุทธรูปเจ้าผู้วิเศษได้ยึดหลักการการหม่ผ้าสบงจีวรตามหลักความเป็นจริง ซึ่งจะต้องหม่จีวรโดยจะต้องพาดปลายผ้าที่เหลือขึ้นไปบนไหล่ซ้ายคลุมอย่างมิดชิดเรียบร้อย สีสนที่ใช้นั้นจีวรใช้เป็นสีเหลืองอมน้ำตาลซึ่งเป็นสีของจีวรในแบบเหมือนจริง ไม่มีการประดับประดาด้วยเครื่องประดับหรือสิ่งของมีค่าอื่น ๆ อย่าง เช่น ชุดของเจ้าชาย

ความเชื่อมโยงระหว่างเจ้าชายสิทธัตถะวัยหนุ่ม และพระพุทธรูปเจ้า



## อสิตดาบส หรือกาฬเทวีพดาบส



รูปที่ 37 อสิตดาบส หรือ กาฬเทวีพดาบส

อสิตดาบสเป็นนักบวชอายุประมาณ 70 – 75 ปี เป็นผู้ที่พระเจ้าสุทโธทนะมีความเลื่อมใสเป็นอย่างมาก และเป็นผู้ที่มีความเกรงกลัวในเรื่องวิชาการต่างๆ อสิตดาบสเป็นผู้ทำนายพระกুমารคนแรกว่า “พระกุมารจะต้องเป็นศาสดาเอกของโลก” ซึ่งคำทำนายของ อสิตดาบสนั้นทำให้พระเจ้าสุทโธทนะกลุ่มพระทัยเป็นอย่างมาก จึงแสดงให้เห็นว่าพระเจ้าสุทโธทนะมีความเลื่อมใสในอสิตดาบสเป็นอย่างมาก

อสิตดาบสจะมีลักษณะเป็นฤๅษีอายุค่อนข้างมากหรือค่อนข้างน้อยไปทางชรา มีความน่าเลื่อมใส รูปลักษณะเป็นชายชรา มีผมยาวเป็นสีเทาทั้งศรีษะ มีหนวดเคราที่ยาวเป็นสีเทา เพื่อบ่งบอกถึงลักษณะของการเป็นฤๅษีจากสีเทาของเส้นผมและหนวดเครา และผิวหนังที่มีริ้วรอยเหี่ยวย่นบ่งบอกถึงความชรารูปร่างที่ผอมบางทำให้เห็นถึงการบำเพ็ญตนในการเป็นฤๅษี คือการถือศีลต่างๆ มีลักษณะที่มีความสุ่มน่าเลื่อมใส มีจิตใจที่ใฝ่ในธรรมอย่างแท้จริง ซึ่งลักษณะดังกล่าวผู้วิจัยได้แนวความคิดมาจากลักษณะของฤๅษีรวมถึงนักบวชที่อยู่ในศาสนาพราหมณ์ แต่มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดให้ดูไม่ออกไปทางแขกมากเกินไป แต่ยังคงการไว้หนวดเครา เนื่องจากหนวดเคราที่รุงรังนี้เปรียบเสมือนสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของนักบวชในศาสนาพราหมณ์ในอดีต เพื่อแสดงถึงการบำเพ็ญเพียรต่างนั่นเอง

เครื่องแต่งกายจะมีลักษณะเป็นผ้าผืนใหญ่พันรอบร่างกาย เหมือนกับเครื่องแต่งกายของพราหมณ์ในสมัยก่อนซึ่งเน้นถึงความเรียบง่าย เลือกใช้สีฟ้าให้เป็นสีน้ำตาลเข้มเพื่อแสดงถึงความเป็นผู้คงแก่วิชา และเป็นผู้ที่อยู่ในสมณะพราหมณ์มาเป็นเวลานานแล้วนั่นเอง

## โกณฑัญญะ



รูปที่ 38 พราหมณ์โกณฑัญญะ (ผมดำ) และพราหมณ์อื่นที่มาร่วมขนานนามเจ้าชายน้อย

โกณฑัญญะเป็นหนึ่งในนักปราชญ์ทั้ง 8 ที่ร่วมทำพิธีสะเกล้าขนานนาม ซึ่งเป็นนักปราชญ์ที่มีอายุน้อยที่สุด เนื่องจากในสมัยนั้นพราหมณ์หรือนักปราชญ์ทั้งหลายเป็นกลุ่มคนที่เป็นบุคคลที่มีความน่าเลื่อมใสในศาสนา ผู้วิจัยจึงทำการออกแบบโกณฑัญญะให้ออกมาแตกต่างจากปราชญ์ทั้ง 7 โดยให้มีลักษณะโดดเด่น อยู่ในวัยหนุ่มอายุประมาณ 25 – 30 ปี มีรูปร่างที่ลำสัน ผิวหนังเต่งตึง มีผมสีดำที่เกล้าอย่างเป็นระเบียบ และมีผิวพรรณที่ผ่องใส มีลักษณะที่บ่งบอกถึงความเชื่อมั่นมุ่งมั่น เป็นผู้มีความรู้และมีความหนักแน่น เชื่อมั่นในความรู้สึกของตนเอง มีใจใฝ่ในธรรมอย่างมาก เนื่องจากพราหมณ์ โกณฑัญญะเป็นนักปราชญ์เพียงคนเดียวที่ยืนยันในความรู้สึกของตนเองว่า เจ้าชายสิทธัตถะจะเป็นศาสดาที่ยิ่งใหญ่ในอนาคต รูปลักษณ์โดยรวมจะมีลักษณะเหมือนผู้ชายแขก แต่จะดูไม่เข้มมากเท่า

เครื่องแต่งกายก็จะเหมือนกับอสิตดาบส เนื่องจากเป็นพราหมณ์เหมือนกัน แต่มีความแตกต่างกันในเรื่องของอายุและเรื่องของความคงแก่วิชา ผู้วิจัยจึงเลือกใช้สีขาวให้กับตัวละครตัวนี้ เพราะเป็นสีที่ดูแล้วสะอาดสะอ้าน และเป็นสีของเครื่องแต่งกายของพราหมณ์ ซึ่งเรายังสามารถเห็นได้อยู่ในยุคปัจจุบันอีกด้วย

## อาฬารดาบส กาลามโคตร



รูปที่ 39 อาฬารดาบส กาลามโคตร

ตัวละครตัวนี้เป็นนักบวชผู้เฒ่า เป็นผู้ที่พระสิทธัตถะได้มาขอศึกษาวิชาหลังทรงออกผนวชแล้ว ผู้วิจัยได้ออกแบบตัวละครนี้ให้เป็นฤๅษีชราอายุประมาณ 75 – 80 ปี รุ่รราวคราวเดียวกับบอสิตดาบส เป็นผู้มีความสงบสุขุมดูมีความน่าเลื่อมใส เนื่องจากเป็นผู้ที่มีความโดดเด่นในความรู้ด้านการบำเพ็ญเพียร

รูปลักษณะเป็นอย่างฤๅษีที่มีเครื่องทรงเป็นลายหนังสือ ผมและครามีสีขาวยาวรุงรัง ผิวหนังเหี่ยวย่น หลังงอเล็กน้อยตามสภาพวัยชรา แต่ไม่ดูลำบากมากจนไม่มีกำลังบำเพ็ญเพียร ปฏิบัติธรรม สัมกับความเป็นเจ้าลัทธิใหญ่ที่มีคนนับถือเคารพเป็นอันมาก ซึ่งรูปลักษณโดยรวมของอาฬารดาบส ผู้วิจัยก็ได้แนวคิดคิดมาจากภาพของฤๅษีที่เคยเห็นตามหนังสือเรียน ละครโทรทัศน์ และนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบอาฬารดาบส ในรูปแบบตามแนวทางของผู้วิจัยเอง

เครื่องแต่งกายนั้นจะเป็นแบบตามอัธยาศัย คือเป็นการห่มหนังสือแบบฤๅษีทั่วไป เหมือนกับที่เราหลายคนเคยเห็นในภาพยนตร์ ในละครจักรวาลต่างๆนั่นเอง เครื่องแต่งกายก็จะเป็นสีเหลือง สลับกับสีน้ำตาลเหมือนกับสายบนตัวเสื้อโคร่งนั่นเอง



## อุทกดาบส รามบุตร



รูปที่ 40 อุทกดาบส รามบุตร

อุทกดาบสเป็นนักบวชผู้เฒ่าอีกคนหนึ่ง que พระสิทธัตถะได้ไปขอศึกษาวิชาด้วยหลังจาก ออก  
ผนวช มีลักษณะเป็นชายชราอายุประมาณ 75 – 80 ปี ผู้วิจัยออกแบบให้ดูสงบและสุขุมเช่นกัน ไม่ต่าง  
กับอาฬารดาบสแต่ก็มีความแตกต่างแตกต่างโดยรูปลักษณะเล็กน้อยคือ มีหนวดเคราที่สั้นกว่า ศีรษะ  
ล้าน ผิวหนังเหี่ยวย่น ผมหงอกและหนวดไม่ดำ เพื่อบ่งบอกถึงวัยที่ชราแล้ว ไม่เหมือนกันกับอาฬารดาบส  
แต่ก็ดูน่าเลื่อมใสสมกับเป็นเจ้าลัทธิใหญ่อีกท่านหนึ่ง มีอัธยาศัยดี เป็นผู้ไว้วางใจได้ เมตตาต่อผู้เป็น  
ศิษย์ที่มาขอเรียนรู้อริยธรรมพันทิวศ เป็นผู้ใหญ่ที่ดูน่าเคารพเป็นผู้ปกครองบริวารสาวกได้ ลักษณะจะ  
เหมือนกับนักบวชในศาสนาพราหมณ์ หรือฤๅษีโดยทั่วไป แต่ผู้วิจัยจะแยกตัวละครต่างๆที่อยู่ในพวก  
นักบวชออกจากกันโดยใช้รายละเอียดในเรื่องของเครื่องแต่งกายเป็นตัวแบ่งแยกลัทธิ

เครื่องแต่งกายมีความแตกต่างกันกับเครื่องแต่งกายของอสิทธดาบส โดยมีประจำห้อยที่คอ เพื่อ  
แบ่งแยกว่าเป็นเจ้าลัทธิคนละสำนักกัน โดยสีของผ้าที่ห่มนั้นก็เป็นสีที่ใกล้เคียงกับอสิทธดาบส นั่นก็คือสี  
น้ำตาลนั่นเอง เพื่อบ่งบอกว่าเป็นนักบวชคนหนึ่ง que ทำการบำเพ็ญเพียรมาเป็นเวลานาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความแตกต่างที่เกิดขึ้นของการออกแบบตัวละครนักบวชในแต่ละตัว

ตัวละคร	อสิตดาบส	โกณฑัญญะ	อาฬารดาบส	อุทกดาบส
ความแตกต่าง				
เครื่องนุ่งห่ม	ห่มด้วยผ้าสีน้ำตาลเข้ม (สีอิฐ)	ห่มด้วยผ้าสีขาวทั้งหมด	ห่มด้วยหนังเสือ และมีสวมหมวกทำด้วยหนังเสียบนศีรษะ	ห่มผ้าสีน้ำตาลเข้มอมแดง
เครื่องประดับ	-	-	-	มีสร้อยปะคำเม็ดโตสีดำ
ผม - หนวดเครา	ผมยาวมัดรวบเป็นมวยผม มีหนวดเคราที่ยาวรุงรัง ผมและหนวดเคราเป็นสีเทาทั้งหมด เนื่องจากชรามากแล้ว	ผมยาวมัดรวบเป็นมวยผมเรียบร้อย มีหนวดเพียงนิดหน่อย ไม่มีเครา ยาวรุงรัง ผมและหนวดมีสีดำ เนื่องจากอายุยังน้อย	ผมยาวปล่อยปลาย มีหนวดเคราที่ยาว และมีขนคิ้วยาวปิดตา สีผมและหนวดเคราเป็นสีเทาทั้งหมด เนื่องจากชรามาก	ผมสั้นปล่อยปลาย ศีรษะล้าน หนวดเคราสั้น ผมและหนวดเครามีสีเทาทั้งหมด เนื่องจากมีความชรามาก

ในส่วน of ตัวละครทั้งหมดที่เป็นตัวละครที่เป็นนักบวชนั้นสามารถเห็นความแตกต่างได้อย่างชัดเจน ซึ่งในตัวละครที่เป็นนักบวชในแต่ละตัวนั้นจะมีลักษณะพิเศษแตกต่างกันออกไป เพื่อจุดประสงค์ในการสื่อสารกับผู้ชมในเห็นว่าตัวละครนักบวชในแต่ละตัวนั้นมีวิถีปฏิบัติที่แตกต่างกัน และมาจากคนละสำนักกันจึงแต่งกายไม่เหมือนกัน ดังที่สรุปไว้ด้านบน

## นายฉันทะ



รูปที่ 41 นายฉันทะ

นายฉันทะเป็นข้ารับใช้และเป็นคนสนิทของเจ้าชายสิทธัตถะ ผู้วิฉัยออกแบบให้ดูจากภายนอกเห็นถึงความแตกต่างให้ผู้ชมทราบได้ทันทีว่าไม่ใช่คนในกลุ่มกษัตริย์หรือว่าขุนนาง เนื่องจากเป็นเพียงข้ารับใช้ของเจ้าชายสิทธัตถะเท่านั้น ดังนั้นรูปลักษณะจะดูธรรมดาเฉกเช่นชาวบ้านทั่วไป เบี้ยชายอายุประมาณ 30 ปี เป็นคนที่มีจิตใจที่ดี มีความภักดีต่อเจ้าชาย จึงเป็นตัวละครที่เจ้าชายให้ความไว้วางใจมากที่สุด แม้กระทั่งตอนที่พระองค์เสด็จหนีออกจากวังเพื่อไปออกผนวช มีรูปร่างที่ดูสมส่วน แข็งแรง ผิวมีสีเข้มกว่า หน้าตามีหมวดเคราตามปกติของผู้ชาย ลักษณะของตัวละครตัวนี้จะออกไปทางผู้ชายแขกเล็กน้อย แต่ในเรื่องของกายนั้นจะแตกต่างออกไป

เครื่องแต่งกายมีรูปแบบไม่ปราณีตสีสันไม่ฉูดฉาดสดใส ไม่มีเครื่องประดับตามร่าง กาย ดูเรียบง่ายทำให้ผู้ชมทราบได้ทันทีว่าไม่ใช่คนในกลุ่มกษัตริย์หรือว่าขุนนาง โทนสีที่ใช้ในเครื่องแต่งกายของนายฉันทะจึงเป็นสีน้ำตาลเข้มดูมอซอเล็กน้อย เพื่อสื่อให้เห็นถึงการแต่งกายเฉกเช่นคนธรรมดาทั่วไป

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## นายจุนทะ



รูปที่ 42 นายจุนทะ

นายจุนทะเป็นบุตรเศรษฐีอายุประมาณ 30 – 35 ปี เป็นผู้ถวายเป็นภัตตาหารมื้อสุดท้ายก่อนปรินิพพาน คืออาหารที่ชื่อว่า “สุกรมัทวะ” ผู้วิจัยออกแบบนายจุนทะให้มีลักษณะเป็นชายหนุ่ม รูปร่างไม่ใหญ่มากนัก เป็นคนที่มีลักษณะของความโอบอ้อมอารี และใฝ่ในศาสนา รูปร่างสันทัด ผิวพรรณดูสะอาดเนื่องจากเป็นบุตรของผู้มีอันจะกิน ถึงแม้จะเป็นเพียงชาวบ้านทั่วไปก็ตาม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นอยู่ที่ไม่ต้องลำบาก ไร้หนวดเคราเล็กน้อยดูแล้วเหมาะสมกับวัยหนุ่ม ไม่ย่าวรุงรังและมีการตัดให้เป็นระเบียบ การออกแบบนายจุนทะจะดูแล้วมีลักษณะคล้ายคลึงกับผู้ชายแขกเล็กน้อย แต่ผู้วิจัยก็ปรับรูปลักษณะให้เข้ากับตัวละครตัวอื่นๆ โดยไม่นำเอาลักษณะของความคนขี้มของผู้ชายแขกเข้ามาใส่ในใบหน้าของนายจุนทะ

เครื่องแต่งกายสมฐานะความเป็นผู้มีทรัพย์แต่ดูเรียบง่าย ไม่ประดับประดาเครื่องประดับมากมาย สีสนของเครื่องเป็นสีสดใส บ่งบอกถึงความเป็นหนุ่ม การแต่งกายมีความมิดชิดเหมาะแก่ความเป็นศาสนิกชนผู้มีศรัทธาในศาสนา ลักษณะของเครื่องแต่งกายจะเหมือนกับเครื่องแต่งกายของชายไทยในระดับขุนนางในสมัยโบราณ

## พระนางสิริมหามายา



รูปที่ 43 พระนางสิริมหามายา

พระนางสิริมหามายามีฐานะเป็นพระชายาของพระเจ้าสุทโธทนะ และเป็นพระมารดาของเจ้าชายสิทธัตถะหรือพระพุทธเจ้า ผู้วิจัยได้ออกแบบพระนางสิริมหามายาเป็นตัวละครเพศหญิงตัวแรกของตั่งละครหญิงทั้งหมด และได้ยึดเอาพระนางสิริมหามายาเป็นต้นแบบในการออกแบบตัวละครหญิงตัวอื่นๆต่อไป ไม่ว่าจะเป็นพระนางมหาปชาบดี พระนางยโสธราพิมพา รวมถึงนางสุชาดาด้วย โดยใช้หลักการเดียวกันกับการออกแบบพระเจ้าสุทโธทนะ เช่นกัน โดยการออกแบบตัวละครที่เป็นเพศหญิงนั้นผู้วิจัยก็ยังยึดถือหลักการเดิมในเรื่องของการออกแบบตัวละครให้มีการผสมผสานกันในเรื่องของเชื้อชาติ ซึ่งรวมไปถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครด้วยเช่นกัน

เนื่องด้วยมีฐานะเป็นพระชายาของพระเจ้าสุทโธทนะผู้เป็นพระราชาแห่ง กรุงกบิลพัสดุ์ ผู้วิจัยได้ตีความตัวละครพระนางสิริมหามายาเปรียบเสมือนพระราชินี เป็นผู้หญิงที่มีความอ่อนโยน รักธรรมชาติ มีสายตาที่แสดงถึงความเมตตาต่อผู้คน และสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว มีรอยยิ้มประทับใจบนพระพักต์เสมอๆ มีความเป็นผู้หญิงที่ดูแล้วมีความรู้สึกอบอุ่น การออกแบบพระนางสิริมหามายา เป็นหญิงวัยกลางคนอายุประมาณ 38 ปี มีสีระที่อ่อนช้อย แสดงให้เห็นถึงความเป็นหญิง มีผิวพรรณที่ดูขาวสะอาดเปล่งปลั่ง แสดงให้เห็นถึงความเอาใจใส่อย่างท่หญิงสาวพึงมี มีผมยาวสลวย มีสายตาที่อ่อนโยน แสดงให้เห็นถึงความเป็นผู้มี เมตตากรุณา มีความสง่าและงดงาม

ในส่วนในเรื่องเชื้อชาติในการออกแบบพระนางสิริมหามายานั้น ก็เช่นเดียวกับการออกแบบตัวละครอื่นๆ ที่คำนึงถึงการผสมผสานระหว่างเชื้อชาติต่างๆ เข้าด้วยกัน การออกแบบพระนางสิริมหามายาในเรื่องของรูปลักษณ์ ผู้วิจัยออกแบบไม่ให้ออกไปทางแขกเท่าใดนัก และให้ผิวพรรณขาวเปล่งปลั่งเหมือนผู้หญิงชาวจีน และรูปร่างออรชรเหมือนผู้หญิงไทย

เครื่องแต่งกายมีสีสันที่สวยงาม โดยเลือกใช้สีหลักคือ สีม่วงสลัฟฟ้า เนื่องจากเป็นสีดูไม่ฉูดฉาดจนเกินไปเหมาะสมกับวัย พร้อมด้วยเครื่องประดับเพชรพลอยต่างๆ เพื่อบ่งบอกถึงความเป็นพระราชินีแห่งกรุงกบิลพัสดุ์ โดยเฉพาะมงกุฎทองที่อยู่บนศีรษะของพระนาง และผสมผสานในเรื่องรูปแบบของเสื้อผ้าเข้าด้วยกัน โดยสวมใส่เสื้อที่ดูเหมือนเครื่องแต่งกายของชาวจีน ใส่ผ้าถุงเหมือนผู้หญิงไทย มีผ้าคลุมศีรษะเหมือนสาวแขกนั่นเอง

### พระนางมหาปชาบดี



รูปที่ 44 พระนางมหาปชาบดี

พระนางมหาปชาบดีมีศักดิ์เป็นพระนางของเจ้าชายสิทธัตถะ เป็นผู้ทำหน้าที่ดูแลและเลี้ยงดูเจ้าชายสิทธัตถะ หลังจากที่พระนางสิริมหามายาลิ้นพระชนม์ พระนางมหาปชาบดีถือเป็นบุคคลหนึ่งที่มีฐานะทางสังคมที่อยู่ในระดับเชื้อพระวงศ์ และด้วยศักดิ์ของการเป็นน้องสาวของพระนางสิริมหามายา ผู้วิจัยจึงนำหลักของการเชื่อมโยงตัวละครมาใช้ในการออกแบบพระนางมหาปชาบดีด้วย ผู้วิจัยออกแบบพระนางมหาปชาบดีให้มีลักษณะเป็นหญิงที่อยู่ในวัยสาวอายุประมาณ 30 – 35 ปี มีหน้าตาที่สวยงามสมวัย มีรูปร่างออร่า ผสมสีเข้ม ผิวพรรณมีความผ่องใสเต่งตึง และเปล่งปลั่งไม่ต่างกับพระนางสิริมหามายาผู้เป็นพี่สาว ซึ่งการออกแบบพระนางมหาปชาบดีทั้งหมด ผู้วิจัยออกแบบมาให้มีความใกล้เคียงกับพระนางสิริมหามายามากที่สุด

เครื่องแต่งกายมีความสง่างามไม่แพ้พระนางสิริมหามายาผู้เป็นพี่สาว มีลักษณะการแต่งกายที่เหมือนกับเครื่องแต่งกายของพระนางสิริมหามายา แต่สีสันทันของเครื่องแต่งกายจะมีสีสันทันที่ดูฉูดฉาดกว่าพระนางสิริมหามายาเล็กน้อย เนื่องจากเป็นตัวละครที่อยู่ในวัยสาวกว่า สีเครื่องแต่งกายที่ใช้เป็นสีโทนเขียว เพื่อแสดงให้เห็นถึงบุคลิกภาพของตัวละครที่มีความอ่อนโยน และเข้มแข็ง เป็นผู้มีความสามารถในหลายๆด้าน เนื่องจากพระนางปชาบดีเปรียบเสมือน พระมารดาคนที่สองของเจ้าชายสิทธัตถะ เพราะเป็นผู้เลี้ยงดูและให้ความรักกับเจ้าชายหลังจากที่ได้สูญเสียพระมารดาผู้ให้กำเนิด

ศูนย์วิทยพัชกร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## พระนางยโสธราพิมพา



รูปที่ 45 พระนางยโสธราพิมพา

พระนางพิมพาเป็นพระชายาของเจ้าชายสิทธัตถะ เป็นหญิงสาวแรกเริ่มที่มีความงดงามมาสะดุดตาสะดุดใจต่อเจ้าชายจนเจ้าชายได้เลือกพระนางพิมพาเป็นพระชายาของพระองค์

ผู้วิจัยออกแบบพระนางพิมพาโดยคำนึงถึงลักษณะเด่นของหญิงสาวแรกเริ่มที่พึงมี โดยพระนางพิมพาเป็นตัวละครหญิงตัวที่ 2 ที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ จึงอาศัยการออกแบบตัวละครพระนางสิริมหามายามาเป็นตัวละครต้นแบบในการออกแบบตัวละครตัวนี้อีกด้วย

จากการตีความของผู้วิจัยพระนางพิมพาผู้ซึ่งเป็นชายาของเจ้าชายสิทธัตถะ เป็นสตรีผู้เพียบพร้อมด้วยคุณสมบัติ สูงด้วยชาติตระกูล เพราะเป็นเจ้าหญิงแห่งกรุงเทวทหะ จึงออกแบบให้ดูมีความเรียบร้อยสง่างามสมวัย และมีอ่อนหวาน มีรูปร่างที่บอบบาง มีส่วนโค้งส่วนเว้าแบบสตรีเพศ มีรูปร่างสมส่วน ผิวพรรณที่ผ่องใสมีน้ำมีนวลสมกับเป็นธิดาที่ถูกเลี้ยงดูมาอย่างทะนุถนอม มีหน้าตาที่สวยงามอ่อนหวาน มีดวงตาที่กลมโตเหมือนสาวแขก สวมเครื่องทรงที่ประดับประดาไปด้วยเครื่องประดับ เพื่อแสดงถึงสถานะทางสังคมของพระนาง

เครื่องแต่งกายสีสันสดใสเหมาะสมแก่วัยสาว โดยได้เลือกใช้สีชมพู และสีเขียวที่ไม่จัดเกินไป โดยที่สีชมพูจะแสดงถึงความอ่อนหวานของพระนางได้เป็นอย่างดี และยังมีการใส่เครื่องประดับบน



ร่างกายให้ดูเหมาะสมกับวัยสาว ที่เป็นวัยที่แต่งตัวเพื่อความสวยงามของตนเองเป็นหลัก และยังแสดงถึงสถานะทางสังคมของพระนางได้อีกด้วย

### นางสุชาดา



รูปที่ 46 นางสุชาดา

นางสุชาดาเป็นธิดาเศรษฐี เป็นผู้นำอาหารมือสุดท้ายก่อนที่จะตรัสรู้มาถวายพระสิทธัตถะ หลักผู้วิจัยใช้ในการออกแบบนางสุชาดา คือ การผสมผสานเรื่องการเชื่อมโยงตัวละคร โดยในเรื่องของรูปลักษณะผู้วิจัยได้เชื่อมโยงนางสุชาดากับตัวละครหญิงตัวอื่นๆ แต่จะมีการปรับเปลี่ยนให้ดูมีความเป็นผู้หญิงสามัญชนมากขึ้น ในส่วนของเครื่องแต่งกายก็จะเชื่อมโยงเข้ากับนายจันทะ เนื่องจากนายจันทะและนางสุชาดาเป็นคนที่อยู่ในชนชั้นเดียวกัน และมีฐานะใกล้เคียงกัน จึงสามารถนำการแต่งกายของทั้ง 2 คนมาเป็นตัวเชื่อมโยงกันได้นั่นเอง

ผู้วิจัยออกแบบให้นางสุชาดาเป็นหญิงสาวอายุประมาณ 25 – 30 ปี ดูเป็นสตรีที่มีความเรียบร้อยสมกับควมมีตระกูลดี ลักษณะคนที่มีจิตใจดี มีศรัทธาในผู้ที่ถือบวช มีความอ่อนน้อมถ่อมตน ไม่ถือตนว่าเป็นผู้มีฐานะดี มีความใส่ใจในสิ่งที่ทำให้ผู้อื่น ด้วยการนำช่างมรูปลายาสที่ปรุงอย่างปราณีตใส่มาในภาคทองคำ มีรูปร่างที่ดูสมส่วนในแบบของผู้หญิงที่รู้จักดูแลรักษาตนเองและได้รับการเลี้ยงดูมาดี รูปร่างอวบอบบางผิวพรรณดี มีผมสีเข้ม ลักษณะโดยรวมจะเหมือนผู้หญิงไทย ผิวไม่ดำคล้ำ แต่ก็ไม่ขาวผุดผ่อง

เครื่องแต่งกายจะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับผู้หญิงแขกเล็กน้อย ใช้สีสันทึบที่สุดได้ เพราะเป็นหญิงสาว แต่จะไม่ได้มีเครื่องประดับมากมายเหมือนกันหญิงสาวในวัง เนื่องจากเป็นหญิงสาวสามัญชน ไม่มียศฐาบรรดาศักดิ์ ถึงแม้จะเป็นผู้มั่งคั่งจะกินก็ตาม และเพื่อสร้างความแตกต่างระหว่างตัวละครในแต่ละชั้น จึงเป็นเหตุผลให้ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายนางสุชาดาในลักษณะนี้

ตัวละครในกลุ่มของผู้ที่อยู่ในวัง และมีบรรดาศักดิ์

ตัวละครสามัญชน



กลุ่มตัวละคร  
ที่อยู่ในวัง

รูปลักษณะโดยรวมจะดู  
ปราณีตสวยงาม มี  
ผิวพรรณที่ผ่องใส

สวมใส่เสื้อผ้าพร้อม  
เครื่องประดับที่สวยงาม  
ตามร่างกาย

ตัวละคร  
สามัญชน

รูปลักษณะจะเป็นผู้หญิง  
ธรรมดาที่มีความสวยงาม  
ทั่วไป

สวมใส่เพียงเสื้อผ้า แต่ไม่มี  
เครื่องประดับตามร่างกาย  
ถึงแม้ว่าจะเป็นผู้ร่ำรวยก็  
ตาม

ในการออกแบบตัวละครผู้หญิงนั้นจะมีการแบ่งแยกตามสถานะทางสังคมหรือชนชั้น เพื่อต้องการให้เกิดความแตกต่าง โดยจะใช้เรื่องของการแต่งกายเป็นตัวแบ่งแยกตามที่เราเห็นด้านบน

**ตารางที่ 2 ตารางการใช้สีสันในการออกแบบตัวละคร**

ตัวละคร \ ค่าสี (RGB)	RGB COLOR CODE			
	เสื้อ	กางเกง/กระโปรง	สีผม	สีผิว
พระเจ้าสุทโธทนะ	205,111,41	255,165,136	93, 59, 53	253,217,195
พระนางสิริมหามายา	135, 214, 213	215, 163, 201	65, 61, 120	255, 218, 166
เจ้าชายสิทธัตถะ(กุมาร)	199, 255, 255	-	99, 49, 16	255, 205, 172
เจ้าชายสิทธัตถะ (วัยเด็ก)	96, 198, 220	105, 113, 114	58, 58, 58	255, 205, 172
เจ้าชายสิทธัตถะ (วัยหนุ่ม)	96, 198, 220	105, 113, 114	58, 58, 58	255, 205, 172
พระพุทธเจ้า	219, 152, 15	-	58, 58, 58	255, 205, 172
พระนางยโสธราพิมพา	266, 166, 193	101, 214, 157	67, 64, 66	255, 216, 164
อสิตตดาบส	166, 73, 9	166, 73, 9	215, 215, 215	230, 188, 82
พราหมณ์โกณฑัญญะ	212, 240, 227	212, 240, 227	69, 69, 69	247, 209, 136
พระนางมहाปชาบดี	68, 224, 159	166, 195, 49	101, 61, 119	255, 217, 144
นายฉันทะ	91, 76, 35	146, 141, 37	77, 57, 25	211, 172, 136
อาฬารดาบส	223, 190, 87	118, 86, 37	206, 206, 206	250, 222, 169
อุทกดาบส	96, 43, 48	74, 19, 23	225, 225, 225	191, 154, 110
นางสุชาดา	228, 132, 57	90, 180, 80	6, 61, 53	242, 212, 158
นายจุนทะ	30, 156, 137	130, 71, 159	84, 49, 6	211, 172, 136

\*\* ค่าสี RGB หมายถึง การรวมกันของสีทั้ง 3 สี ได้แก่ สีแดง = R สีเขียว = G และสีน้ำเงิน = B \*\*

### 1.3 การออกแบบฉาก และศิลปกรรมอื่นๆ

ในส่วนของการออกแบบด้านศิลปกรรมของฉาก ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยใช้การออกแบบประกอบกับภูมิหลังของการได้พบเห็นภาพต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพประกอบหนังสือต่างๆ ภาพตามผนังโบสถ์ เป็นต้น หลังจากได้ทำการศึกษาจากหนังสือและเอกสารต่างๆ โดยอ่านให้เข้าใจ และทำการออกแบบฉากแต่ละฉากขึ้นมา โดยคำนึงถึงหลักการทางศิลปะโดยทั่วไป รวมถึงการวางกรอบของการใช้สีต่างๆในฉากแต่ละฉาก โดยส่วนใหญ่แล้วจะเลือกใช้สีโทนเขียวอ่อน และสีเหลือง เนื่องจากผู้วิจัยมีต้องการให้ภาพออกมาดูแล้วให้ความรู้สึกสบาย ดูร่มรื่น เลยเลือกใช้สีโทนนี้ แต่ก็มีบางฉากที่ออกแบบโดยการเน้นในเรื่องของของอารมณ์และสีประกอบเป็นหลักโดยการใช้สีสันที่มีความแตกต่างออกไป เช่นฉากในตอนกลางคืน ผู้วิจัยจะใช้สีสันที่อยู่ในโทนสีม่วงและสีน้ำเงินเข้มเพื่อสร้างบรรยากาศ

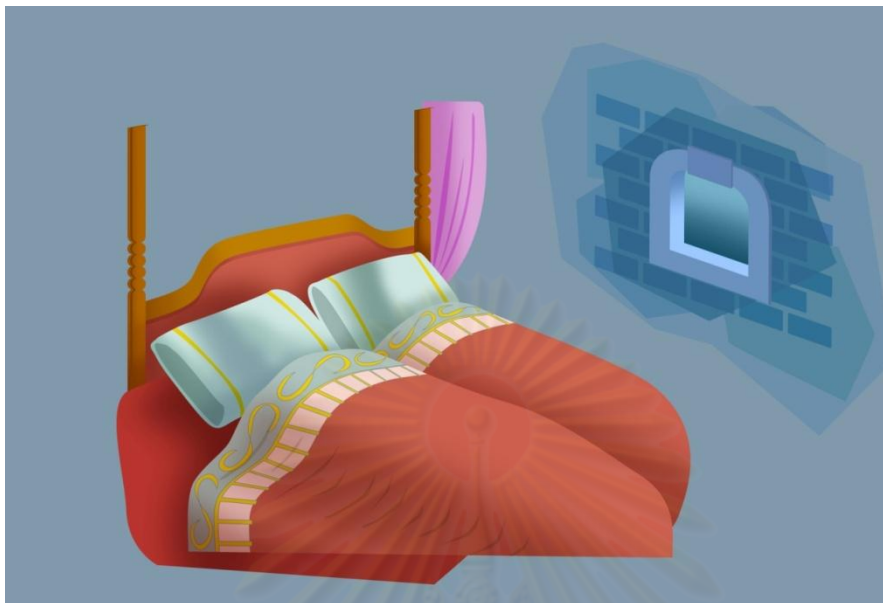
ให้เกิดความเงิ่นเงิ่น รู้สึกเยือกเย็น โดยเน้นการออกแบบฉากต่างๆให้ออกมาในลักษณะของพื้นที่โล่งและกว้าง เนื่องจากต้องการให้ภาพดูไม่อึดอัด รวมถึงเป็นหลักกว่าสร้างระยะของภาพให้กับงานออกแบบในลักษณะของภาพ 2 มิติได้เป็นอย่างดีอีกด้วย และยังใช้หลักของการกำหนดพื้นที่ในเรื่องของการเดินทางจากสถานที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่หนึ่งโดยการดำเนินเรื่องราวที่เกี่ยวข้องการเดินทางบนฉากที่มีลักษณะเป็นแบบแผนที่ และมีภาพที่ถูกลดขนาดลงเป็นสัญลักษณ์ของสถานที่ต่างๆที่วางอยู่บนพื้นที่ที่ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดไว้ ทั้งนี้เพื่อต้องการย่นระยะเวลาในการนำเสนอให้มีความกระชับมากขึ้นด้วยเวลาที่มีจำกัด โดยสามารถแบ่งออกแล้วอธิบายได้ ดังนี้

### พระราชวัง

การออกแบบกรุงกบิลพัสดุ์นั้น ผู้วิจัยได้ทำขึ้นเพียงบางฉากเท่านั้น โดยอาศัยการใช้หลักการวางแผนในเรื่องของการกำหนดพื้นที่โดยการลดสัดส่วนของตัวปราสาทภายนอก และไม่ได้ทำการใส่รายละเอียดบนตัวปราสาทเลย แต่จะไปเน้นถึงสถานที่ภายในพระราชวังที่มีการกล่าวถึง และเป็นสถานที่ที่เกิดสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่างๆตามเนื้อเรื่อง ให้มีรายละเอียดค่อยๆของสถานที่ต่างๆภายในพระราชวัง ไม่ว่าจะเป็นในห้องบรรทม ห้องพระโอรส และระเบียบชั้นบนของพระราชวัง ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบให้เป็นภาพในมุมกว้าง และเป็นภาพที่มีได้แสดงรายละเอียดมากนัก ทั้งนี้เพื่อต้องการให้จุดดึงดูดสายตาสามารถรวมกันอยู่ที่ตัวละคร จึงไม่ต้องการที่จะลงรายละเอียดกับฉากหลังมากนัก สามารถอธิบายโดยแบ่งตามสถานที่ต่างๆ ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ห้องบรรทม



รูปที่ 47 ห้องบรรทม (กรุงกบิลพัสดุ์)

เป็นฉากในห้องบรรทมของพระเจ้าสุทโธทนะกับพระนางสิริมหามายา ในตอนที่พระนางสิริมหามายาได้ทรงพระสุบินเห็นพระยาช้างเผือกนำดอกบัวเงินดอกบัวทองมากถวายให้พระนาง ในฉากนี้ก็ทำการออกแบบเหมือนเป็นห้องนอนปกติแต่จะใส่รายละเอียดของเครื่องนอนให้มีลวดลายที่ดูมีลวดลายที่สวยงามเนื่องจากเป็นที่บรรทมสำหรับกษัตริย์ แต่จะไม่ได้ใส่รายละเอียดของห้องโดยรอบๆ เช่นตู้ โต๊ะ เก้าอี้ เพราะว่าในฉากนี้ถูกเน้นเพียงแค่พระนางสิริมหามายาซึ่งบรรทมอยู่บนเตียงเลยไม่มีความจำเป็นที่จะต้องใส่รายละเอียดอื่นๆภายในห้อง เพื่อลดเวลาการทำงานลง

ในส่วนของการใช้สีสีนนั้น ผู้วิจัยจะคำนึงถึงหลักของความกลมกลืนและสวยงามมากกว่าการใส่ความหมายของภาพด้วยสีสีนที่ใช้ ในส่วนนี้ก็เลยเลือกใช้สีแดงสลับกับสีฟ้า เนื่องจากการใช้สีแดงนั้นแสดงถึงอำนาจบารมี เหมาะแก่การใช้ในห้องของผู้เป็นพระราชา เพราะเมื่อใส่ตัวละครทั้งสองตัวลงไป ในฉากนี้แล้ว ทั้งหมดจะดูกลมกลืนกันทั้งกับเสื้อผ้าของ ตัวละครและเตียงนอน ก็จะทำให้ไม่มีสิ่งใดสิ่งหนึ่งดูโดดออกมาจากฉากนี้

วิธีการสร้างระยะของภาพ (Depth) ของภาพนี้โดยการวาดภาพของสิ่งต่างๆ ที่อยู่ใกล้กล้องมากที่จุดจะมีขนาดกว้างกว่าส่วนที่ไกลออกไป เพื่อให้ภาพดูมีความลึกนั่นเอง

## ห้องพระโรง



รูปที่ 48 ห้องพระโรง (กรุงกบิลพัสดุ์)

ฉากห้องพระโรงเป็นสถานที่ที่อลิตดาบสได้พบกับพระกุมารครั้งแรก และยังเป็นสถานที่ที่ใช้ในการสรรเสริญนานานามให้แก่พระกุมารอีกด้วย ผู้วิจัยจะไม่ได้ใส่รายละเอียดมากนักในเรื่องของสิ่งของต่างๆที่อยู่ในฉากนี้ ไม่ว่าจะเป็นเสาที่วางเรียงรายกันอยู่ เนื่องจากต้องการเพิ่มพื้นที่ของฉากให้ดูลึกและกว้างมากยิ่งขึ้น

สีในฉากนี้จะใช้สีสีโทนเขียวประคบด้วยสีเหลือง ทั้งนี้เพื่อต้องการให้รู้สึกถึงบรรยากาศยามเช้าที่มีแสงแดดอ่อนๆส่องเข้ามา โดยใช้สีเหลืองแทนสีของพระอาทิตย์ยามเช้า และใส่บรรยากาศภายในห้องพระโรงให้เป็นสีเขียวเพื่อแสดงถึงความรู้สึกสดชื่น และยังเป็นสัญลักษณ์ของความสงบเรียบง่ายและความสมบูรณ์อีกด้วย

การใส่มิติและระยะให้ภาพ จะใช้แสงเงาเพื่อต้องการให้สถานที่ดูกว้าง จึงสร้างระยะของภาพให้ดูลึก โดยการทำให้เสาที่ตั้งเรียงรายอยู่นั้นมีลักษณะเป็นซิลูเอท (Silhouette) เพื่อเป็นการสร้างระยะ (Depth) ให้ภาพเหมือนมองเห็นระยะไกลๆ

## ระเบียงชั้นบน



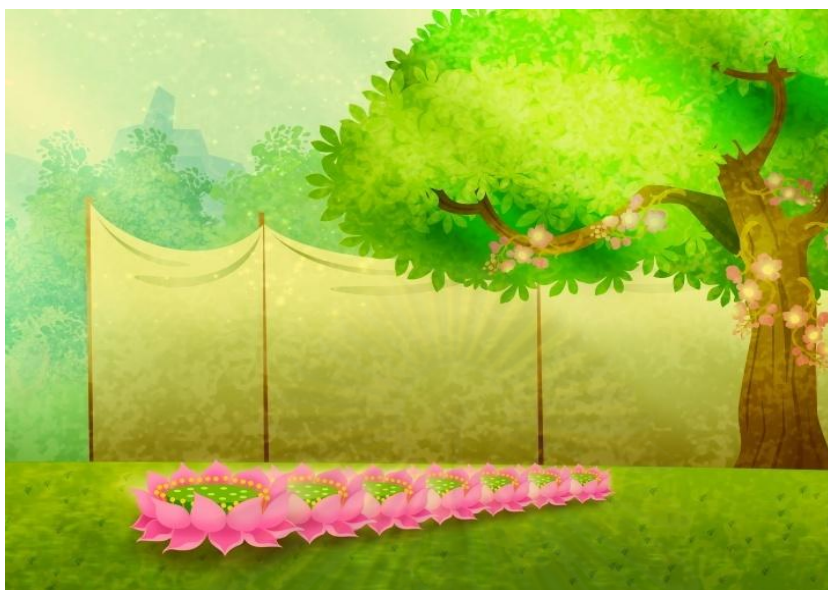
รูปที่ 49 ระเบียงชั้นบน (กรุงกบิลพัสดุ์)

เป็นฉากระเบียงชั้นบนของพระราชวังที่จะสามารถมองเห็นกรุงกบิลพัสดุ์ทั้งเมือง เป็นฉากที่พระเจ้าสุทโธทนะและเจ้าชายสิทธัตถะออกมาพบปะประชาชนก่อนที่เจ้าชายจะเสด็จออกจากพระราชวัง ผู้วิจัยออกแบบฉากนี้ขึ้นมาโดยประกอบกับการย้อนนึกถึงฉากในภาพยนตร์หลายๆ เรื่องที่เคยได้ชมมา จึงเป็นแนวคิดในการออกแบบฉากนี้ขึ้นมา

สีสันทันโดยรวมของฉากนี้นั้นสีสันทันที่ใช้ก็ยังคงเป็นสีเหลืองอมเขียว เพราะต้องการให้บรรยากาศดูสดชื่นสดใสให้ความรู้สึกถึงความปรีดาเกิดขึ้นในภาพ

ผู้วิจัยได้สร้างมิติของภาพให้ดูมีความลึกตื้น สูงต่ำ โดยใช้หลักของการกำหนดขนาดของ Object ต่างๆ ในภาพให้มีขนาดที่แตกต่างกันออกไป รวมถึงการใส่แสงเงาต่างๆ ลงบนภาพด้วยเช่นกัน ซึ่งทำให้พื้นที่ของภาพดูกว้าง และแสดงให้เห็นถึงระดับของความสูงต่ำได้อย่างชัดเจน

## สวนลุมพินีวัน



รูปที่ 50 สวนลุมพินีวัน

ฉากนี้ถือเป็นฉากหนึ่งที่สำคัญที่สุดในพุทธประวัติ เพราะเป็นฉากสถานที่ที่ประสูติของ พระพุทธเจ้าพระองค์เอง แนวความคิดในการออกแบบฉากนี้นั้น ก็เกิดจากสิ่งที่อ่านและตีความออกมา รวมถึงการเห็นภาพการประสูติของพระองค์จากสื่อหลายๆสื่อ โดยเฉพาะรูปภาพวาดต่างๆ และ ภาพประกอบในพุทธประวัติด้วย

ผู้วิจัยออกแบบฉากนี้ สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ต้นสาละและดอกบัว 7 ดอก ในส่วนประกอบอื่นๆ เช่นบรรยากาศโดยรอบของสวนลุมพินีวันนั้นผู้วิจัยได้ทำการสร้างให้อยู่ในสวนที่ล้อมรอบไปด้วยต้นไม้ น้อยใหญ่ เป็นสถานที่ที่ค่อนข้างสงบและมีการเพิ่มฉากกันที่ใช้ผ้าผืนใหญ่มาซึ่งกับไม้ซีกดังที่เห็นในภาพ เพื่อใช้เป็นที่บังสายตาคจากผู้อื่นขณะที่พระนางกำลังมีพระประสูติกาล

สีสันผู้วิจัยยังเลือกใช้สีโทนเขียวเหลืองเป็นสีหลัก เพื่อแสดงให้เห็นถึงภาพที่ดูสดใส ชุ่มชื้น สบายตาตนเอง เพราะในการ์ตูนเรื่องนี้ผู้วิจัยได้กำหนดภาพรวมของการออกแบบไว้ในเรื่องของสีสันว่า จะใช้สีสันในโทนเหลือง และเขียวเป็นหลัก เพราะต้องการให้บรรยากาศโดยรวมทั้งหมดของการ์ตูนดู สดใส และดูเย็นตาตนเอง

การสร้างภาพให้เกิดระยะที่แตกต่างกันของภาพ ผู้วิจัยได้ใช้หลักของการใช้ตีบในการสร้างระยะ และความสมดุลของภาพ ในภาพนี้วัตถุที่มีขนาดใหญ่ที่สุดให้ภาพคือต้นสาละซึ่งอยู่ทางด้านขวาสุดของ



ภาพ แต่เนื่องด้วยการให้ตีบให้การสร้างความสมดุลของภาพโดยการวาดดอกบัว 7 ดอกให้เป็นแนวแท ยงมาทางด้านซ้ายของภาพจึงเป็นการกระจายน้ำหนักของภาพให้ไม่ไปหนักที่ด้านใดด้านหนึ่ง การวาด แบบตีบโดยการไล่ขนาดของดอกบัวจากใหญ่ไปเล็กก็ทำให้เกิดความลึกของภาพ และการไล่ผ้าที่ซึ่งอยู่ จะเป็นตัวแบ่งระยะทำให้เกิดระยะใกล้ระยะไกล ในแนวระนาบ เนื่องจากภาพการซึ่งผ้านั้นเป็นการวาด ในลักษณะแนวเดียวกันขนาดเท่ากันทั้งผืน ทำให้เกิดความลึกในแนวระนาบได้ จึงสามารถสร้างมิติหรือ ระยะภาพในระยะใกล้

### ริมฝั่งแม่น้ำอินมา



รูปที่ 51 ริมฝั่งแม่น้ำอินมา

เป็นสถานที่ที่เจ้าชายสิทธัตถะปลงพระเกศาเพื่อออกผนวช ซึ่งเป็นสถานที่ที่สำคัญสถานที่หนึ่ง เนื่องจากเป็นสถานที่ที่เจ้าชายสิทธัตถะใช้เป็นสถานที่ในการตัดสินใจพระทัยของพระองค์ในการเปลี่ยน สถานะของตนจากเจ้าชายเป็นนักบวชผู้ไม่มียศฐาบรรดาศักดิ์ใดๆเลย ซึ่งภาพนี้ก็ยังออกแบบให้สื่อถึง ความหมายของการตัดสินใจของเจ้าชายในการเลือกทางเดินทางใดทางหนึ่งที่พระองค์ต้องการ เหมือนกับถ้าพระองค์เลือกที่จะไม่ไปต่อก็กลับไปทางที่มา แต่เมื่อต้องการที่จะไปต่อพระองค์ก็ต้องข้าม แม่น้ำเพื่อเดินทางต่อ การออกแบบฉากนี้เพราะต้องการสื่อถึงการตัดสินใจเลือกทางเดินของเจ้าชาย

ฉากนี้เป็นฉากในเวลากลางคืน ผู้วิจัยออกแบบให้มองเป็นเส้นทางมาของเจ้าชาย สิทธัตถะจนมาถึงริมฝั่งแม่น้ำ โดยใช้แสงของพระจันทร์เป็นแสงที่ช่วยส่องนำทางเจ้าชายและผู้ติดตาม ภาพจะอยู่ในมุมที่มองเห็นได้ถึงลักษณะของภูมิประเทศว่าส่วนที่เป็น แหล่งน้ำจะอยู่ในระดับที่ต่ำกว่า

ในส่วนขอรายละเอียดของสิ่งต่างๆที่อยู่ในฉากมีไม่มากนัก เพราะต้องการให้สถานที่ดูโล่งๆ มีเพียงถนนที่ทอดยาวไปสู่แม่น้ำ เหมือนการตัดสินใจของการเปลี่ยนแปลงว่าจะเลือกทางเดินทางไหนของเจ้าชายนั่นเอง

การใช้สีในฉากนี้นั้นจะแตกต่างกับฉากที่ได้เห็นมาก่อนหน้านี้ เนื่องจากในขณะนั้นเป็นเวลากลางวัน ผู้วิจัยจึงใช้สีโทนสีม่วงอ่อนเข้มสลับกัน สีม่วงมีความหมายถึงความสงบ โดยลักษณะของฉากนี้นั้นจะเป็นสถานที่ที่ดูแล้วเงียบสงบโปร่ง แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นฉากที่ทำให้ความรู้สึกถึงความเว้งว่างได้เช่นกัน และเนื่องจากฉากนี้เจ้าชายสิทธัตถะใช้ริมฝั่งแม่น้ำอนามาเพื่อปลงพระเกศาแล้วเข้าสู่สมณะเพศ ผู้วิจัยจึงใช้สีเหลืองกับพระจันทร์ เพราะต้องการให้พระจันทร์ดูสุสว่างสมกับเป็นคืนวันเพ็ญ

การสร้างระยะของภาพใช้เทคนิคของการไล่สีจากเข้มไปสว่าง เพื่อสร้างระยะให้เกิดขึ้น โดยการไล่สีนี้ผู้ออกแบบได้อิงกับแสงของพระจันทร์ที่ส่องมายังวัตถุที่อยู่ใกล้กับพระจันทร์เป็นสีที่อ่อนกว่าวัตถุที่อยู่ใกล้ไกลอง แสดงให้เห็นถึงมิติในเรื่องของความใกล้ไกลในภาพนี้



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สำนักอาฬารดาบส



รูปที่ 52 สำนักของอาฬารดาบส

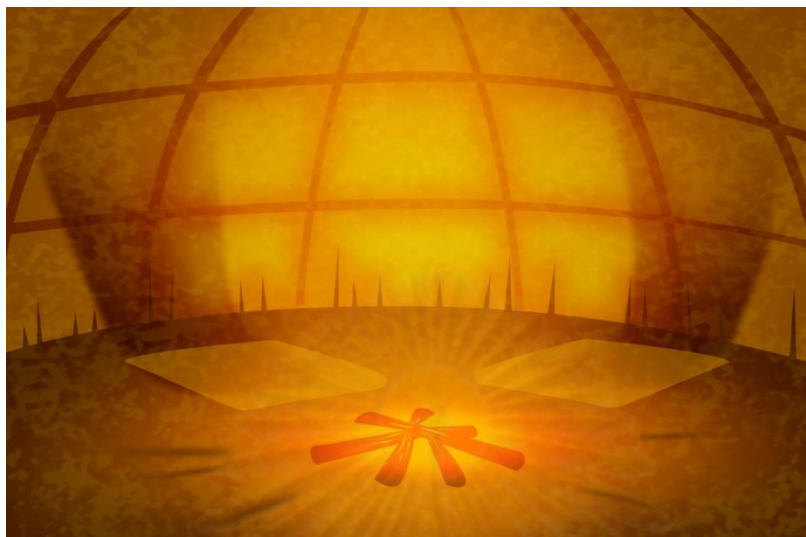
สำนักของอาฬารดาบสนี้ เป็นสถานที่แรกหลังจากที่เจ้าชายเดินทางไปฝึกฝนวิชาการต่างๆเพื่อหวังว่าจะสามารถหาหนทางดับทุกข์หลังจากที่พระองค์ตัดสินใจออกผนวชออกผนวช

ผู้วิจัยได้ตีความออกแบบฉากให้มีลักษณะเป็นศาลาที่มุงด้วยใบจากหรือหญ้าคา ที่ไม่มีกำแพงและแสงแดดส่องถึง มีก้อนหินก้อนใหญ่ไว้สำหรับเป็นที่นั่งสำหรับการบำเพ็ญเพียรของนักบวช สร้างความรู้สึกถึงความสงบไม่วุ่นวาย สถานที่โดยรอบเป็นป่ารกทึบไม่มากนัก สามารถสร้างความปลอดโปร่งทางใจ เหมาะแก่สภาพของสำนักปฏิบัติธรรม

การใช้สีเป็นการไล่สี โดยไล่จาก สีเหลือง เขียว และแสด โดยสีเหลืองใช้แทนแสงของพระอาทิตย์ที่สาดส่องเข้ามา เพราะสีเหลืองให้ความรู้สึกถึงความเบิกบาน และอำนาจบารมี ส่วนสีเขียวให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็นร่มรื่น และการผ่านคลาย ในขณะที่สีแสดใช้แทนความรู้สึกปลดปล่อยทางด้านความรู้สึก เนื่องจากสถานที่นี้เป็นสำนักปฏิบัติที่เกี่ยวกับเรื่องของฌาน จึงต้องเป็นสถานที่ที่ปลอดโปร่งสบาย และปลดปล่อยนั่นเอง

การสร้างมิติและระยะของภาพนี้จะทำแบบเดียวกับการสร้างมิติในฉากกริมแม่น้ำอโนมา โดยการไล่ความอ่อน เข้มของสี โดยอิงจากแสงอาทิตย์ที่ส่องลงมา รวมถึงการใช้เงาที่ตก กระทบ ของวัตถุในภาพ เพื่อทำการสร้างมิติให้แก่ภาพนี้

## สำนักอุทกดาบส



รูปที่ 53 สำนักของอุทกดาบส

เป็นสถานที่ที่พระสิทธัตถะเดินทางมาศึกษาหาทางออกจากทุกข์เช่นกัน แต่มีวิถีปฏิบัติไม่เหมือนของท่านอาฬารดาบส ผู้วิจัยจึงออกแบบให้ดูแตกต่างกัน คือ ในส่วนนี้จะเป็นสถานที่เฉพาะที่อยู่ด้านในกระโจมที่กว้างเป็นห้องมีกำแพงปิดรอบ ตรงกลางมีกองไฟลูกโชนเปล่งแสงที่เคลื่อนไหวกระทบตัวละครและฉากให้ดูมีชีวิต และทำให้เข้าใจถึงความหมายของเรื่องราวว่าพระสิทธัตถะมีความสามารถจนเป็นที่ให้ความสำคัญแก่อาจารย์ผู้ให้ความรู้จนต้องสอนในสิ่งที่ลึกซึ้งเป็นการเฉพาะ

ในส่วนของการใช้สีนั้น เนื่องจากอุทกดาบสนี้เป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องของวิชาการอิทธิฤทธิ์ ผู้วิจัยจึงใช้สีที่อยู่ในโทนของสีส้มที่มีความเข้มอยู่ในระดับกลาง และในฉากมีกองไฟตั้งอยู่ตรงกลางของกระโจม สีส้มจึงเป็นสีจากกองไฟที่ทำให้ความสว่างในกระโจม นอกจากนี้สีส้มยังแสดงถึงความรู้สึกถึงความอบอุ่นและพลังอีกด้วย

การสร้างมิติให้กับภาพนี้ จากการวางองค์ประกอบของภาพนั้น ผู้วิจัยได้วาง องค์ประกอบของภาพให้เท่ากันทั้งหมด ซึ่งการจัดองค์ประกอบแบบนี้หากไม่มีการให้ความสำคัญในการสร้างมิติให้กับภาพ ภาพจะดูแบน ผู้วิจัยจึงใช้หลักในการสร้างมิติให้แก่ภาพนี้โดยการใช้แสงและเงา ในเรื่องของแสงก็ใช้หลักการเดียวกับฉากริมแม่น้ำอโนมา และสำนักอาฬารดาบส คือการไล่สีให้เกิดความอ่อนเข้มไม่เท่ากัน โดยฉากนี้จะยึดแสงจากกองไฟที่อยู่ตรงกลางกระโจมเป็นวัตถุหลักในการไล่สีของแสง และอีกวิธีหนึ่งคือการลากเส้นบนกระโจมให้มีลักษณะเป็นเส้นโค้งและตีบลง เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะของพื้นที่ที่เป็นวงกลมในกระโจม รวมถึงเงาที่ตกกระทบกับกระโจม ทำให้ภาพเกิดมิติขึ้น

## ใต้ต้นศรีมหาโพธิ์ ริมแม่น้ำเนรัญชรา



รูปที่ 54 ใต้ต้นศรีมหาโพธิ์ ริมแม่น้ำเนรัญชรา

เป็นฉากที่มีความสำคัญมากอีกฉากหนึ่งที่ตัวละครพระสิทธัตถะต้องข้ามผ่านจากคนธรรมดาไปสู่ความเป็นพระพุทธเจ้าผู้ประเสริฐ เป็นสถานที่ที่พระองค์ต้องเผชิญกับมารผจญที่ต้องการจะขัดขวางไม่ให้พระองค์ตรัสรู้เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้ และก็ยังเป็นสถานที่ตรัสรู้ของพระองค์อีกด้วย

ผู้วิจัยออกแบบให้เป็นสถานที่สงบร่มรื่น เหมาะสมแก่การประพฤติธรรมให้ข้ามห้วงทุกข์ไปได้ แต่ในความสงบก็ยังทำให้รู้สึกถึงความเดียวดาย ในเวลาที่มารอันเป็นสิ่งรบกวนใจมาปรากฏบรยากาศมืดครึ้มลงจะรู้สึกอึดอัดไม่ปลอดภัย แต่พอชนะมารได้แล้วเข้าสู่ช่วงเวลาค่ำคืนก็จะเปลี่ยนความรู้สึกเป็นผ่อนคลาย รู้สึกร่มเย็นปลอดภัย ทั้งหมดที่เป็นสถานที่เดียวกันแต่จะปรับเปลี่ยนไปตามลำดับ เหตุการณ์ โดยผู้วิจัยใช้การปรับสีสันทบรยากาศมาเป็นส่วนช่วยในการบ่งบอกถึงช่วงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้

เนื่องจากสถานที่แห่งนี้จะเป็นสถานที่ในการปลีกวิเวกเพื่อบำเพ็ญเพียรตามแนวทางของพระองค์เอง และยังเป็นสถานที่ตรัสรู้เป็นอรหันต์อีกด้วย ผู้วิจัยได้ใช้โทนสีเหลือง เขียว แสด เพื่อต้องการที่จะสร้างบรรยากาศของสถานที่แห่งนี้ ให้ดูเป็นสถานที่ที่มีความสงบเงียบ โดยเลือกใช้สีเหลืองเพื่อแสดงถึงความสุขสว่าง ใช้สีเขียวแทนความสดชื่นของธรรมชาติ และใช้สีแสดแทนความอบอุ่น และการปลดปล่อยทางด้านจิตใจและสงบ

การสร้างระยะให้แก่ภาพนี้ ผู้วิจัยใช้การวาดโดยการไล่เส้นโค้งของแม่น้ำและฝั่งให้ตัดกับเส้นตรงของแนวภูเขาที่อยู่ทางด้านหลัง นอกจากนี้ก็ยังใช้การสร้างภาพแบบสีทึบ (Silhouette) ของแนวภูเขาที่อยู่ทางด้านหลัง เพื่อสร้างให้ภาพเกิดระยะใกล้และไกล จึงทำให้ภาพเกิดมิติขึ้นนั่นเอง

### ป่าอสิปตนมฤคทายวัน



รูปที่ 55 ป่าอสิปตนมฤคทายวัน

ฉากนี้เป็นสถานที่ซึ่งกลุ่มปัญญาจิวคดียุได้เดินทางมาอาศัยหลังจากเสียมศรัทธาในตัวพระองค์ เมื่อครั้งที่พระองค์ตัดสินใจกลับมาฉันท์อาหารอีกครั้งในช่วงก่อนที่พระองค์จะตรัสรู้ เพื่อที่จะกลับมาพบกับปัจจุคดียุทั้ง 5 อีกครั้ง นอกจากนี้ยังเป็นสถานที่ที่พระองค์ทรงแสดงปฐมเทศนา “ธัมมจักกัปปวัตตนสูตร” ครั้งแรกต่อปัจจุคดียุทั้ง 5 และเป็นสถานที่ที่เกิดพระภิกษุรูปแรกในพระพุทธศาสนาอีกด้วย

ผู้วิจัยได้ออกแบบให้บรรยากาศในฉากนี้ให้มีแสงสว่างปลอดโปร่งดูสดใส ในฉากมีศาลาเล็กๆที่เป็นหลังคามุงจากหรือหญ้าเป็นที่อยู่อาศัย และใช้ต้อนรับพระพุทธองค์ให้ประทับนั่งแสดงธรรมโดยจะมีก้อนหินใหญ่เป็นฐานรองรับอีกที ส่วนปัจจุคดียุก็นั่งกันอย่างเรียบร้อยตั้งใจฟังพระธรรมเทศนาบนพื้นด้านล่าง เป็นการจัดตำแหน่งที่จะทำให้ผู้ชมทราบถึงเรื่องราวและเหตุการณ์ได้ทันที

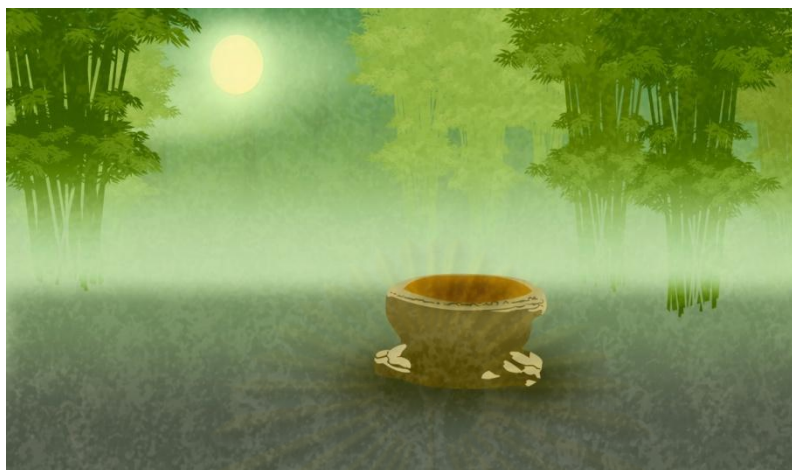
เนื่องจากเป็นสถานที่ที่พระพุทธเจ้าได้เดินทาง มาประทับเมื่อพระองค์ทรงตรัสรู้แล้ว ซึ่งก็ยังเป็นสถานที่ที่อยู่ในป่ามีความสงบ เหมาะกับการเป็นสถานที่ที่พระองค์ทรงสามารถ ปฏิบัติสมาธิได้ ผู้วิจัย จึงใช้โทนสีหลักคือสีเหลืองและสีเขียว ใช้โทนสีหลักคือสีเหลืองและสีเขียว โดยที่กล่าวอธิบายไปข้างต้น ว่าสถานที่ที่เป็นป่าที่สงบ โดยสีเหลืองจะมีความหมายถึง ความสงบและความสุขสว่าง ในขณะที่สีเขียวก็ แสดงถึงความสดชื่นของธรรมชาติที่อยู่รายล้อม พระองค์

หลักการสร้างมิติในเรื่องของรายละเอียดของภาพ โดยจะกำหนดส่วนที่ชัดที่สุด ไล่ไปถึงส่วนที่มีความชัดหรือมีรายละเอียดของวัตถุน้อยที่สุด โดยเริ่มจากส่วนที่ชัดที่สุดของภาพก็คือ หลังคามุงจาก และแท่นหินประทับไล่ไปถึงต้นไม้ใหญ่ โดยต้นไม้ทั้ง 4 ต้นนี้จะมีรายละเอียดของวัตถุที่มีความชัดต่างกัน มีการใช้น้ำหนักที่ต่างกัน จนถึงส่วนป่าที่อยู่ด้านหลังสุดของภาพ จะเห็นได้ว่ามีเพียงรายละเอียดเล็กน้อยเท่านั้น และการใช้วิธีนี้ก็ทำให้ภาพเกิดมิติในตัวเองขึ้น และก่อให้เกิดระยะของความใกล้ไกลของภาพนั่นเอง



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สวนป่าไผ่ ที่ทรงแสดงโอวาทปาติโมกข์



รูปที่ 56 สวนป่าไผ่ ที่ทรงแสดงโอวาทปาติโมกข์

สถานที่แห่งนี้เป็นสถานที่ที่เกิดเรื่องราวในพุทธศาสนาจากหนึ่งเพราะเป็นสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดวันสำคัญคือ “วันมาฆบูชา” โดยมีการชุมนุมของพระภิกษุจำนวน 1,250 รูปโดยมิได้นัดหมาย และยังเป็นสถานที่ที่พระพุทธเจ้าแสดงโอวาทปาติโมกข์ต่อพระภิกษุ 1,250 รูปด้วยเช่นกัน

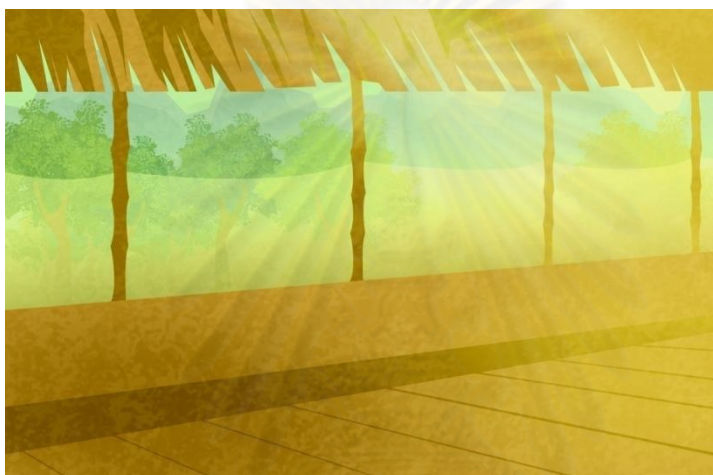
ผู้วิสัยออกแบบให้บริเวณที่แสดงพระธรรมเทศนาเป็นลานโล่งสำหรับที่หมู่พระอรหันต์สาวกจะมานั่งอยู่รวมกันล้อมรอบก้อนหินใหญ่ที่สูงขึ้นสำหรับเป็นฐานประทับให้พระศาสดาแสดงธรรมอยู่ตรงกลาง รอบนอกเป็นป่าไผ่ ท้องฟ้าเปิดโล่งเห็นดวงจันทร์กลมเต็มดวงส่องแสงให้บรรยากาศทั้งบริเวณดูปลอดโปร่งและอากาศเย็นสบาย

สีหลักก็จะเป็นสีเขียวแซมด้วยสีขาว เนื่องจากสีเขียวเป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความสดชื่น สงบ เย็น และร่มเย็น ซึ่งสถานที่นี้เป็นสถานที่ที่พระพุทธเจ้าใช้แสดงพระธรรมเทศนาครั้งแรก ซึ่งก็คือ “โอวาทปาติโมกข์” ดังนั้น ภาพของสถานที่นี้จะต้องเป็นสถานที่ที่มีความสงบ และผ่อนคลายในเวลาเดียวกัน ส่วนการใช้ สีขาวเข้ามาประกอบนั้น ผู้ออกแบบต้องการให้สื่อถึงความเยือกเย็น เย็นสงบ และความบริสุทธิ์ที่รายล้อมสถานที่แห่งนี้



ภาพนี้ออกแบบโดยการแบ่งระยะเป็น 3 ระยะ ระยะแรกของภาพได้แก่ พื้นที่ว่างและ แทนประทับเป็นส่วนที่ถูกเน้นมากที่สุด ระยะที่ 2 ได้แก่ต้นไม้ โดยในส่วนนี้จะสร้างความแตกต่างกับระยะที่ 3 โดยการใช้น้ำหนักของสีที่เข้มกว่าระยะที่ 3 และในระยะที่ 3 นั้นนอกจาก น้ำหนักของสีจะมีความอ่อนมาก ก็ยังมีลายระเอียดของเส้นที่เบามากด้วยเช่นกัน ซึ่งทำให้เกิดระยะในภาพนี้

### บ้านสวนนายจุนทะ



รูปที่ 57 ที่รับรองพระพุทธองค์มาฉัน บ้านนายจุนทะ

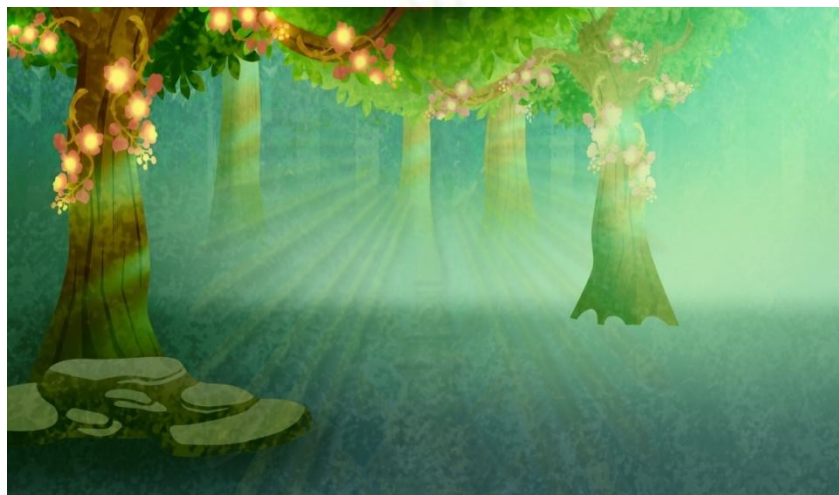
สถานที่นี้เป็นสถานที่ต้อนรับพระพุทธเจ้าและพระภิกษุที่รับนิมนต์มาฉันภัตตาหาร ซึ่งเป็นอาหารมื้อสุดท้ายของพระพุทธเจ้าก่อนที่พระองค์จะปรินิพพานในวันเดียวกัน โดยนาย จุนทะได้ถวายอาหารพิเศษที่เรียกว่า “สุกรมัทวะ” ต่อพระองค์เพียงรูปเดียว เนื่องจากพระองค์ได้สั่งให้นายจุนทะถวายสุกรมัทวะต่อพระองค์เท่านั้น ส่วนที่เหลือให้นำไปฝังดิน

ผู้วิจัยออกแบบให้เป็นลักษณะเป็นศาลารับรองที่มีหลังคาและพื้นที่ยกระดับขึ้นสำหรับเป็นที่นั่งของพระด้านหลังที่นั่งมีผ้าซึ่งปิดหลังบรรยากาศดูไม่ปิดทึบและอยู่ในรูปแบบของ ศาสนพิธีในสวนที่ไม่ดูหรูหรามากนักแต่เน้นที่ความโปร่งสบาย และเหมาะแก่นักบวชแสดงออกถึงความรู้จักกาลเทศะ

ผู้วิจัยได้ใช้สีเหลืองและสีเขียว เนื่องจากต้องการให้ฉากมีบรรยากาศที่สดใส ดูแล้วเกิดความรู้สึกชุ่มชื้น ให้ความรู้สึกสบาย จึงเลือกใช้สีเหลืองเพื่อบอกถึงความรู้สึกสดใส ในส่วนที่สีเขียวก็ใช้แทนความรู้สึกสดชื่นร่มเย็น เนื่องจากสถานที่นี้เป็นสถานที่ที่เป็นสวนผลไม้ของนายจุนทะ

ผู้วิจัยได้ใช้หลักของการใช้เส้นแยง เพื่อทำให้ภาพออกมาอยู่ในมุมแยงทำให้เกิด ระยะเวลาของความลึก ในขณะที่เดียวกันก็ยังใช้การเรียงตัวของเสาไม้ไผ่มาเป็นวัตถุในการแบ่งพื้นที่ ทำให้เกิดพื้นที่ภายใน และภายนอกของฉากนี้นั่นเอง

## ศาลวโนทยาน



รูปที่ 58 ศาลวโนทยาน กรุงเทพมหานคร

สถานที่นี้เป็นฉากเรื่องราววาระสุดท้ายแห่งพระชนม์ชีพของพระพุทธองค์ เป็นสถานที่พระองค์ทรงแสดง “ปัจฉิมโอวาท” และเป็นปริณิพพานของพระองค์ด้วยในเวลาเดียวกัน

ผู้วิจัยออกแบบให้ดูสีสันบรยากาศที่ดูสงบ รอบนอกเป็นที่ของเหล่าสาวกนั่งล้อมเข้ามาเฝ้าพระศาสดา ที่ประทับนอนบนหินที่ปูลาดบนก้อนหินที่อยู่ระหว่างต้นสาละใหญ่ 2 ต้นออกดอกสะพรั่งเต็มต้นสวยงาม แต่อารมณ์ของฉากนี้โดยรวมแสดงออกถึงความเศร้าโศก สีในฉากนี้นั้นจะคุมโทนให้เป็น สีฟ้าอมเขียว ซึ่งในฉากนี้นั้นเป็น สถานที่ที่พระพุทธเจ้าปริณิพพาน บรรยากาศที่เกิดขึ้นจึงนำมา แต่ความโศกเศร้าจากการสูญเสียพระองค์ไป

ฉากนี้นั้นจะคุมโทนให้เป็นสีฟ้าอมเขียว ซึ่งในฉากนี้นั้นเป็นสถานที่ที่พระพุทธเจ้าปริณิพพาน บรรยากาศที่เกิดขึ้นจึงนำมา แต่ความโศกเศร้าจากการสูญเสียพระองค์ไป โดยใช้สีฟ้าเพื่อสื่อความหมายถึงความเยียบสงบ ความเยือกเย็นของจิตใจที่เกิดขึ้นในจิตใจของภิกษุทุกรูปจากการจากไปของพระศาสดา แต่ก็ได้เข้าใจถึงสัจธรรมของโลกในเวลาเดียวกัน ส่วนสีเขียวก็แสดงถึงสถานที่ที่มีความชุ่ม

ขึ้น รวมถึงดอกสาละสีชมพูที่สวยงามที่แสดงให้เห็นถึงความอบอุ่น สวยงาม และความเคารพด้วยเช่นกัน

ภาพนี้ใช้การสร้างมิติของภาพแบบการวางองค์ประกอบในมุมแพนง รวมถึงการไล่ความอ่อนเข้มของสี และความหนักเบาของเส้นสาย ทำให้เกิดเป็นภาพที่มีมิติที่มีระยะของสถานที่ที่มีความกว้างขวางไกลสุดลูกหูลูกตา

#### 1.4 การใส่ดนตรี (Music Score)

เพลงประกอบของการ์ตูนสั้นเรื่องนี้เป็นการนำเพลงต่างๆที่ได้มีการแต่งขึ้นมาอยู่ก่อนแล้วนำมาใช้ประกอบการ์ตูนสั้นเรื่องพุทธประวัตินี้ เนื่องจากการทำงานวิจัยเล่มนี้ มิได้มีวัตถุประสงค์ที่สร้างสรรค์ดนตรีประกอบขึ้นมาใหม่ ดนตรีประกอบทั้งหมดจึงเป็นการนำเอาดนตรีของผู้ประพันธ์เพลงต่างๆมาใช้ประกอบ เพื่อเพิ่มความสมบูรณ์ และสร้างอารมณ์ในการรับชมการ์ตูนพุทธประวัติ รวมถึงการสร้างอารมณ์ต่อผู้ชมรวมถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นในการ์ตูนสั้นเรื่องพุทธประวัตินี้ โดยเหตุที่ได้ทำการแต่งดนตรีขึ้นมาใหม่นั้น เนื่องจากวัตถุประสงค์ในการทำงานวิจัยชิ้นนี้ได้ถูกกำหนดขึ้นในเรื่องของการออกแบบตัวละคร และการออกแบบด้านศิลปกรรมในฉากเท่านั้น จึงเป็นสาเหตุที่ไม่ได้สร้างสรรค์งานดนตรีประกอบผลงานการ์ตูนพุทธประวัติของผู้วิจัยขึ้นมาใหม่ แต่ผู้วิจัยก็มีแผนการที่จะพัฒนาในเรื่องของการสร้างสรรค์ดนตรีประกอบการ์ตูนพุทธประวัตินี้ในโอกาสต่อไป เพื่อพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นต่อไป ซึ่งขณะนี้ก็มีดนตรีประกอบทั้งหมด ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 3** ตารางรายชื่อเพลงที่ใช้ประกอบ และช่วงเวลา

ชื่อเพลง (Music Title)	ชื่อผู้แต่ง (Composer)	ช่วงที่ใช้ / เหตุผลที่ใช้ (Insert Duration / Reason)
บทสวดคาถาชินบัญชร กาพย์ยานี	อ.สุรพล โทณะวณิก	- เปิดเรื่อง (00:00:14 – 00:01:07) - ออกผนวช (00:11:03 – 00:11:25) - End Credit (00:22:15 – 00:23:00) <u>เหตุผล</u> เป็นดนตรีที่มีเสียงระฆังคลออยู่ในเพลง ฟังแล้วให้ความรู้สึกสบาย สงบ และบ่งบอกถึงความรู้สึกทางศาสนาได้เป็นอย่างดี
Passing The Flame	James Shearman	- ช่วงพระสันตปาปาเดินทางไปยังโลกมนุษย์ ยาวไปจนถึงช่วงของการมีพระประสูติกาล (00:01:17 – 00:03:42) <u>เหตุผล</u> ดนตรีให้ความรู้สึกสบายๆ และมีจังหวะที่ทำให้รู้สึกถึงความยินดี ปรีดา
Saphira Returns	James Shearman	- ช่วงพระกุมารพระสูติแล้ว จนถึงช่วงพาหรรณทั้ง 8 ทำนายอนาคต และขนานนาม (00:03:41 – 00:05:05) <u>เหตุผล</u> เป็นดนตรีที่สบายๆ จังหวะช้า แต่ไม่ถึงกับช้ามาก และให้อารมณ์ของความยิ่งใหญ่แบบปรีดา
Ra'zag	James Shearman	- ช่วงที่เจ้าชายหนีออกจากวังเพื่อไปออกผนวช (00:10:13 – 00:11:03) <u>เหตุผล</u> ดนตรีนี้เป็นดนตรีที่ให้ความรู้สึกตื่นเต้น แต่ก็แฝงไว้ด้วยความเศร้าในตัว

(มีต่อ)

**ตารางที่ 3** ตารางรายชื่อเพลงที่ใช้ประกอบ และช่วงเวลา (ต่อ)

ชื่อเพลง (ต่อ) (Music Title)	ชื่อผู้แต่ง (ต่อ) (Composer)	ช่วงที่ใช้ / เหตุผลที่ใช้ (ต่อ) (Insert Duration / Reason)
Roran Leaves	James Shearman	- เริ่มใส่ในช่วงที่พระองค์กำลังศึกษาอย่างสำนึก ต่างๆ ไปจนถึงช่วงที่พระองค์ปลื้มใจไปกับยังริม แม่น้ำเนรัญชรา (00:11:26 – 00:14:50) <u>เหตุผล</u> เนื่องจากเป็นดนตรีที่ฟังสบายๆ จังหวะ ช้า และให้ความรู้สึกสงบเย็น จึงใส่คลอเบาๆ ตลอดช่วงที่พระองค์กำลังปลื้มใจ
Skirmish (Score)	Alan Menken	- ช่วงที่พระโอรสกำลังศึกษาเล่าเรียนกับครูวิชา มิติ (00:05:23 – 00:06:18) <u>เหตุผล</u> เป็นดนตรีที่ฟังสบายๆ แต่แฝงด้วย ความรู้สึกสนุกสนานไว้ด้วย
John Smith Sneaks Out	Alan Menken	- ช่วงเจ้าชายเต็จออกจากวังพร้อมนายขันนระ และเห็นนิมิตต่างๆ (00:08:17 – 00:08:59) <u>เหตุผล</u> ดนตรีนี้เป็นจังหวะที่มีความตื่นเต้น แต่ ก็ให้ความรู้สึกถึงความกลัว และความสับสน ซึ่ง สามารถบ่งบอกความรู้สึกของเจ้าชายในขณะนั้น ได้เป็นอย่างดี

(มีต่อ)

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 3** ตารางรายชื่อเพลงที่ใช้ประกอบ และช่วงเวลา (ต่อ)

ชื่อเพลง (ต่อ) (Music Title)	ชื่อผู้แต่ง (ต่อ) (Composer)	ช่วงที่ใช้ / เหตุผลที่ใช้ (ต่อ) (Insert Duration / Reason)
The Grey Havens	Symphony	<p>- ช่วงพิธีอภิเษกสมรสระหว่างเจ้าชาย และพระนางพิมพา ยาวไปจนถึงก่อนที่เจ้าชายจะเสด็จออกนอกวังพร้อมนายฉันทัน ก่อนที่เจ้าชายจะเห็นนิมิตต่างๆ (00:06:47 – 00:08:14)</p> <p>- ช่วงที่พระองค์ขึ้นบรรทมกลางดึก (00:09:28 – 00:10:12)</p> <p>- ช่วงที่พระองค์เดินทางไปพบปัจฉิมวัยทั้ง 5 หลังจากพระองค์ตรัสรู้แล้ว ต่อเนื่องไปจนถึงวันที่พระองค์ทรงปรินิพพาน (00:16:58 – 00:21:39)</p> <p><u>เหตุผล</u> เนื่องจากเป็นดนตรีสบายๆ ให้ความรู้สึกเย็นๆ สงบสุข เหมือนอยู่ในสรวงสวรรค์</p>
The Ride of Rohirrin	Howard Shore	<p>- ช่วงที่พระเจ้าสุทโธทนะทรงสร้างปราสาท 3 ถุฑูให้เจ้าชาย (00:06:16 – 00:06:46)</p> <p><u>เหตุผล</u> จะใส่ในช่วงสั้นๆเท่านั้น เพื่อเพิ่มสีสันให้แก่ภาพ</p>

(มีต่อ)

**ตารางที่ 3** ตารางรายชื่อเพลงที่ใช้ประกอบ และช่วงเวลา (ต่อ)

ชื่อเพลง (ต่อ) (Music Title)	ชื่อผู้แต่ง (ต่อ) (Composer)	ช่วงที่ใช้ / เหตุผลที่ใช้ (ต่อ) (Insert Duration / Reason)
The End of All Things	Howard Shore	- ช่วงมารผจญ (00:14:55 – 00:15:42) เหตุผล เป็นดนตรีที่ให้ความรู้สึก ตื่นเต้น สับสน และมีความหน้า กลัวแฝงอยู่ เป็นดนตรีที่มีจังหวะ เร็ว
The Ride of Rohirrin	Howard Shore	- ช่วงที่พระเจ้าสุทโธทนะทรง สร้างปราสาท 3 ถูให้เจ้าชาย (00:06:16 – 00:06:46) เหตุผล จะใส่ในช่วงสั้นๆเท่านั้น เพื่อเพิ่มสีสันให้แก่ภาพ เพื่อสร้าง ความรู้สึกถึงความสุข
Into The West	Annie Lennox	- ช่วงที่พระองค์ศรีสุเป็นพระ สัมมาสัมพุทธเจ้า ที่ได้ต้นศรี มหาโพธิ์ (00:15:53 – 00:16:58) เหตุผล เป็นดนตรีที่ให้ความรู้สึก แจ่มใส สดชื่น เปรียบเสมือนอยู่ใน ที่มืด แล้วพบแสงสว่างที่เป็น ทางออก

(มีต่อ)

**ตารางที่ 3** ตารางรายชื่อเพลงที่ใช้ประกอบ และช่วงเวลา (ต่อ)

ชื่อเพลง (ต่อ) (Music Title)	ชื่อผู้แต่ง (ต่อ) (Composer)	ช่วงที่ใช้ / เหตุผลที่ใช้ (ต่อ) (Insert Duration / Reason)
All Love Can be	James Horner	- ใสในช่วงที่พระองค์ทรงกำลังปิด พระเนตรลงแสดงถึงว่าพระองค์ ทรงปรีณิพพานแล้ว <b>(00:21:49 – 00:21:13)</b> <u>เหตุผล</u> เป็นดนตรีที่บ่งบอกถึง ความสุข ใสในช่วงเวลาสั้นๆ เพื่อสร้างบรรยากาศให้ไม่เศร้า หมองจนเกินไปนัก

**2. ทักษะคติของผู้ชม**

สามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

- กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ
- กลุ่มผู้ชมเป้าหมาย
  - กลุ่มที่ 1 นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี จำนวน 250 คน
  - กลุ่มที่ 2 นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง อายุ 18 – 22 ปี จำนวน 25 คน
  - กลุ่มที่ 3 นักเรียนด้านแอนิเมชัน อายุ 18 – 22 ปี จำนวน 25 คน

**2.1 ผู้เชี่ยวชาญ**

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานการ์ตูนสั้นพุทธประวัติที่เสร็จสมบูรณ์แล้วต่อผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องของการสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชัน และมีผลงานการสร้างสรรค์ต่างๆ โดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดจะวิพากษ์วิจารณ์ในเรื่องของการออกแบบตัวละคร



และการออกแบบด้านศิลปกรรมของในฉาก รวมถึงภาพรวมทั้งหมดของการ์ตูนสั้นพุทธประวัติเรื่องนี้ โดยผู้วิจัยได้ทำการนำเสนอผลงานต่อผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน ได้แก่

1. คุณธวัชพงศ์ ตั้งสัจจะพจน์ ตำแหน่ง ผู้กำกับ / แอนิเมเตอร์  
บริษัททีละเฟรมแอนิเมชันเฮ้าส์ [www.tlaframe.com](http://www.tlaframe.com)
2. คุณวันเฉลิม ชูตระกูล อาจารย์พิเศษประจำสาขาวิชาการผลิตสื่อแอนิเมชัน  
วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล
3. คุณวัชร วรรณนรากุล อาจารย์พิเศษประจำสาขาวิชาการผลิตสื่อแอนิเมชัน  
วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล
4. คุณสุพร เดชะรินทร์ ผู้ชนะเลิศการประกวดการ์ตูนแอนิเมชันใน  
เทศกาลภาพยนตร์สั้น ครั้งที่ 9
5. คุณวิศนุรักษ์ หอมลลอบ ศิลปินแอนิเมชันอิสระ หนึ่งในเจ้าของผลงาน  
Little Tree ในการประกวดผลงานในโครงการของ  
Unisafe

ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านได้แสดงความคิดเห็นต่อผลงานการ์ตูนสั้นพุทธประวัติที่ผู้วิจัยได้นำเสนอ โดยสามารถสรุปเป็น 2 ประเด็นใหญ่ๆได้ ดังนี้

- การออกแบบตัวละคร
- การออกแบบศิลปกรรมในฉาก

#### 2.1.1 การออกแบบตัวละคร

ด้านการออกแบบตัวละครต่างๆในทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ 2 ส่วนด้วยกัน คือ เรื่องของการออกแบบรูปลักษณะ การออกแบบเครื่องแต่งกายและการใช้สีสันทันของเครื่องแต่งกาย

ทัศนคติของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านที่ให้ความเห็นด้านการออกแบบรูปลักษณะของตัวละครของผู้วิจัย โดยผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจกับการออกแบบรูปลักษณะของตัวละครที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นมา มีการกล่าวถึงเรื่องรูปร่างหน้าตาของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ คือ เป็นตัวละครที่ถูกออกแบบขึ้นมาด้วยผู้ออกแบบเพียงคนเดียว เนื่องจากสไตลิ่งงานทั้งหมดในเรื่องของรูปร่างหน้าตาของตัวละครเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และไม่ไปมีความเหมือนหรือคล้ายคลึงกับรูปลักษณะของตัวละครอื่นที่มีมาอยู่ก่อนแล้ว รวมถึงการสร้างรายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องของหน้าตาที่ผู้วิจัยสามารถออกแบบขึ้นมาให้มีลักษณะที่

เป็นกลาง คือมีการผสมผสานในเรื่องของเชื้อชาติทั้งไทย จีน และแขกได้เป็นอย่างดี จึงไม่ทำให้ตัวละครมีหน้าตาที่เอียงไปทางเชื้อชาติใดเชื้อชาติหนึ่ง

**“ผมคิดว่ามีความน่าสนใจในเรื่องของการออกแบบรูปร่างหน้าตาของตัวละคร เพราะตัวละครที่เห็นทั้งหมดในการ์ตูนเรื่องนี้ เป็นตัวละครที่ดูแล้วผู้วิจัยได้ออกแบบเพื่อให้เกิดความเป็นกลางมากที่สุด คือเวลาดูแล้วไม่ทำให้รู้สึกว่าเป็นการ์ตูนของชาติใดชาติหนึ่ง ซึ่งเป็นสิ่งที่ดีมากเลยทีเดียว สำหรับการออกแบบในลักษณะนี้”** (วิศณุรักษ์ หอมลอบ, สัมภาษณ์ 29 สิงหาคม 2552)

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญก็ยังคงกล่าวว่าการปรับให้รูปแบบของตัวละครมีความทันสมัยยิ่งขึ้น สามารถทำให้ตัวละครเกิดเสน่ห์ในตัวของมันเอง

**“น่าสนใจ มีเสน่ห์ มีการหยิบยืมลักษณะความเป็นไทยบางอย่างมาปรับใหม่ให้ทันสมัย เรียบง่าย และน่ารัก ตัวละครมีความหลากหลาย บางตัวดูจริงจัง บางตัวดูขบขัน อาจลองปรับ scale บางตัวละครให้มีขนาดใหญ่เล็กต่างกันมากขึ้น เพื่อเพิ่ม variety ของตัวละครให้ดูต่างกัน ชัดเจน การใช้สีสดกับตัวการ์ตูนทำให้เด่นขึ้นจากฉากหลัง ซึ่งมีความสดของสีน้อยกว่า”** (ธวัช พงศ์ ตั้งสัจจะพจน์, สัมภาษณ์ 31 สิงหาคม 2552)

ซึ่งในส่วนนี้ถือได้ว่าผู้วิจัยได้ทำตามวัตถุประสงค์ในเรื่องของการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละครได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้อย่างครบถ้วน

ในส่วนของการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านได้มีทัศนคติต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครที่ผู้วิจัยได้ออกแบบทั้งหมดว่า ลักษณะของการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นตัวละครชายหรือตัวละครหญิงผู้วิจัยสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายทั้งหมดออกมาได้น่าสนใจ มีรูปแบบที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน และในบางตัวละคร เช่นตัวละครที่เป็นพรานหมณ์หรือนักบวชต่างๆ ผู้วิจัยได้ใช้การผสมผสานระหว่างรูปแบบที่ถูกกำหนดขึ้นโดยผู้วิจัยเอง รวมกับความเสมือนจริงของเครื่องแต่งกายของนักบวชมาใช้ในการออกแบบ รวมถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครที่ไม่ใช่ นักบวช ผู้วิจัยก็สามารถออกแบบเครื่องแต่งกายที่สามารถบ่งบอกถึงฐานะของตัวละครนั้นๆได้เป็นอย่างดี โดยการใส่รายละเอียดต่างๆลงบนเครื่องแต่งกาย เช่น เครื่องประดับต่างๆ เป็นต้น

**“การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครดูมีความน่าสนใจ และแปลกใหม่ และยังสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายให้ดูไม่เชยจนเกินไป และผู้วิจัยยังสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครทั้งหมดที่ดูแล้วสามารถรู้ได้ทันทีว่าตัวละครตัวนั้นอยู่ในฐานะใด”** (วัชระ วรรณนรา กุล, สัมภาษณ์ 29 สิงหาคม 2552)

ในส่วนของการให้สีของเครื่องแต่งกายตัวละคร ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่นั้นก็แสดงความคิดเห็นว่ามีการเลือกใช้สีสันทันที่อยู่ในลักษณะที่เป็นคู่สีกัน ทำให้ดูโดดเด่นและน่าสนใจ และโทนสีที่เลือกใช้ก็สามารถบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครตัวนั้นๆได้เป็นอย่างดี โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้สีโทนอ่อน และสีโทนสุภาพกับตัวละครที่มีอายุ ในขณะที่เดียวกันก็ใช้สีสันทันที่มีความสดใส แต่มีจัดจ้านจนเกินไปกับตัวละครที่มีอายุน้อย ซึ่งเป็นการเลือกใช้สีสันทันที่มีความเหมาะสม และสามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกไม่ขัดตากับภาพรวมของสีสันทันเครื่องแต่งกายของตัวละครในขณะที่อยู่บนฉากต่างๆ อีกด้วย

**“ตัวละครมีการใช้สีสันทันที่มีความสดใส และเหมาะกับเนื้อหา และกลุ่มผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็ก”** (สุพร เดชะรินทร์, สัมภาษณ์ 31 สิงหาคม 2552)

**“การใช้สีสันทัน และการจับคู่สีของตัวละครทั้งหมด เป็นลักษณะการจับคู่สีสันทันที่ดูแล้วสบายตา เพราะใช้โทนสีอ่อนเป็นหลัก แต่ก็ไม่ได้ทำให้ตัวละครดูจืดชืดไร้สีสันทัน”** (วันเฉลิม ชูตระกูล, สัมภาษณ์ 3 กันยายน 2552)

### 2.2.2 ด้านการออกแบบศิลปกรรมในฉาก

ในด้านการออกแบบศิลปกรรมในฉากต่าง ๆ นั้น ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความคิดเห็นว่า รูปแบบในการออกแบบฉากต่างๆที่อยู่ในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติที่ผู้วิจัยได้นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญนั้น แสดงให้เห็นถึงการออกแบบฉากต่างๆ โดยใช้หลักของการสร้างบรรยากาศ รวมถึงการควบคุมโทนสีของฉาก โดยอาศัยหลักการใช้สีสันทันต่างๆเป็นตัวควบคุมอารมณ์ตามเหตุการณ์ของเนื้อเรื่องที่เกิดในฉากนั้นๆ ซึ่งผู้วิจัยสามารถควบคุมได้เป็นอย่างดีได้เป็นอย่างดี เพราะการออกแบบฉากทุกฉากของผู้วิจัยมีความต่อเนื่องกัน ทั้งในเรื่ององค์ประกอบของภาพ และสีสันทันที่ใช้ โดยมีการใช้เทคนิคในเรื่องของการลดทอนในรายละเอียดโดยการให้การออกแบบฉากในบางส่วนให้เป็นในลักษณะของ Cut – Out Animation ซึ่งโดยรวมแล้วไปกันได้ดีกับตัวละคร

“ภาพรวมของฉากมีรูปแบบคล้าย cut-out animation (แบบตัดกระดาษ) ซึ่งออกแบบเน้นความเรียบง่าย ลดทอนรายละเอียดขององค์ประกอบต่างๆ และทำหน้าที่เป็นพื้นหลังรองรับตัวละครได้โดยไม่ขัดตา”

และยังกล่าวต่ออีกว่า

“ตัวอย่างเช่น ฉากประทานโอวาทปาติโมกข์ และฉากตรัสกับพระอานนท์ ช่วยให้ภาพที่แบนราบมีมิติความลึก และคุณสมบัติยิ่งขึ้น แม้ว่ารายละเอียดของฉากจะมีอยู่จำกัด รวมทั้งเลือกใช้โทนสีที่ให้บรรยากาศตามโทนเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ และในบางฉากที่ต้องสร้างอารมณ์ที่แตกต่าง สามารถเลือกใช้สีที่ช่วยสร้างอารมณ์ดังกล่าวได้ เช่น ฉากพระพุทธเจ้าบำเพ็ญทุกรกิริยาได้ต้นไม้ (โทนสีสดใสกลายเป็นหม่นหมอง”

“การจัดแสง (สี) มีส่วนสำคัญอย่างมากในการสร้างบรรยากาศคลั่งเมื่องในหลายๆ ฉาก เช่น ลำแสงจากท้องฟ้า + เอ็มพีเท็กซ์ (particles) ที่ล่องลอย” (ธวัชพงศ์ ตั้งสัจจะพจน์, สัมภาษณ์ 31 สิงหาคม 2552)

การออกแบบมารผจญก็เป็นการออกแบบฉากที่ผู้เชี่ยวชาญแสดงทัศนคติว่าสามารถทำออกมาได้ดี ทั้งในเรื่องการปรับเปลี่ยนรูปแบบของฉากมารผจญให้สามารถดูแล้วเข้าใจง่าย รวมทั้งการใช้สีแดงและสีดำเป็นสีของบรรยากาศในฉากมารผจญได้เป็นอย่างดี

“ในฉากมารผจญที่ผู้วิจัยตีความใหม่นั้น เป็นการนำเสนอที่น่าสนใจ นอกจากความน่าสนใจแล้วยังดูแล้วเข้าใจง่าย รวมถึงการใช้สีแดงและสีดำในฉากมารผจญนี้ก็ยังสามารถสื่อความหมายออกมาจากการใช้สีได้เป็นอย่างดี โดยเหมือนกับว่าผู้วิจัยใช้สีแดงเพื่อแสดงถึงความร้อนรุ่มและใช้สีดำแทนมารนั่นเอง” (วิศณุรักษ์ หอมลอบ, สัมภาษณ์ 29 สิงหาคม 2552)

นอกจากนี้ยังมีการแสดงความคิดเห็น การติชม เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถนำไปพัฒนาได้ผลงาน  
 ขึ้นต่อไป

“จะน่าสนใจ หากลองเพิ่มรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ในการออกแบบอาคาร อาจไม่ต้องกังวลกับสไตล์ภาพแบบ Cut-Out (เช่น การใส่ Drop Shadow) มากนัก ถ้าใช้รูปแบบการ Paint เหมือนส่วนที่ใช้กับ Props (ต้นไม้ ดอกบัว ก้อนหิน ผ้าม่าน) น่าจะทำให้ภาพมีมิติและดูยังคงความเป็นกราฟฟิกแบบ 2 มิติได้” (ธวัชพงศ์ ตั้งสัจจะพจน์, สัมภาษณ์ 31 สิงหาคม 2552)

“การเล่าเรื่องถ้าหากสามารถใช้มุกล้อที่หลากหลายมากกว่านี้ จะทำให้ผลงานดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้นไปอีก” (วัชร วรรณนรากุล, สัมภาษณ์ 29 สิงหาคม 2552)

## 2.2 กลุ่มผู้ชมเป้าหมาย

ผลสรุปที่ได้จากแบบสอบถามจากกลุ่มผู้ชมเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่ม

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และด้านศิลปกรรมในงานแอนิเมชันจากพุทธประวัติ เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาแนวทางสรุปองค์ความรู้ในเรื่องของการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และด้านศิลปกรรม เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวพุทธประวัติในช่วง ประสูติ ออกผนวช ตรัสรู้ และปรินิพพาน ในงานแอนิเมชันแบบ 2 มิติขนาดสั้น โดยจะทำการแจกแบบสอบถามทั้งหมด 300 ชุดให้แก่กลุ่มผู้ชม 3 กลุ่มได้แก่

กลุ่มที่ 1	นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี	จำนวน 250 คน	แบ่งเป็น
-	อายุ 11	จำนวน	50 คน
-	อายุ 12	จำนวน	50 คน
-	อายุ 13	จำนวน	50 คน
-	อายุ 14	จำนวน	50 คน
-	อายุ 15	จำนวน	50 คน

โดยเป็นกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย – มัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียน 2 แห่งคือ โรงเรียนเรวัตี จำนวน 125 คน และโรงเรียนอัมพรไพศาล จำนวน 125 คน

กลุ่มที่ 2 นักเรียนด้านแอนิเมชัน จำนวน 25 คน  
โดยมีอายุระหว่าง 18 – 22 ปี เป็นกลุ่มนักศึกษาจากสาขาสื่อสารการแสดงผล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิตทั้งหมด

กลุ่มที่ 3 นักเรียนด้านสื่อสารการแสดงผล จำนวน 25 คน  
โดยมีอายุระหว่าง 18 – 22 ปี เป็นนักศึกษาสาขาการออกแบบแอนิเมชันและการพัฒนาเกม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตทั้งหมด

โดยสามารถสรุปทัศนคติ

### ทัศนคติของผู้ชมด้านเนื้อหา

ในการสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องพุทธประวัติของผู้วิจัยนั้น เป็นการนำเอาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพุทธประวัติทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาหาข้อมูลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาหาข้อมูลในด้านเอกสาร รวมถึงข้อมูลทางสารคดี เพื่อรวบรวมเนื้อหาใจความสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพุทธประวัติมาเป็นเนื้อเรื่องในการดำเนินเรื่องในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติ โดยอาศัยการย่อหรือตัดทอนเนื้อหาออกให้เหลือเฉพาะเนื้อหาหลักใหญ่ๆที่คนส่วนใหญ่จะรู้โดยทั่วกัน และเป็นเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาของพระพุทธเจ้าโดยทั้งสิ้น คือ เนื้อหาตอนประสูติ ออกผนวช ตรัสรู้ และปรินิพพาน ซึ่งสามารถสรุปผลได้ดังนี้

ในการนำเสนอเนื้อหาทั้งหมดนั้น ผลจากแบบสอบถามพบว่า กลุ่มผู้ชมเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดงผล และกลุ่มที่ 3 กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน มีความเข้าใจในเนื้อหาที่ผู้วิจัยนำเสนอได้เป็นอย่างดี โดยมีความครบถ้วนในเรื่องของเนื้อหาถึงแม้ว่าผู้วิจัยได้ทำการย่อเนื้อหาให้สั้นลง แต่ก็ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจของกลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม โดยกลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มยังไม่มีความเข้าใจในจุดเน้นต่างๆที่ผู้วิจัยได้นำเสนอในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติได้เป็นอย่างดี

ในขณะที่เดียวกันยังมีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือกลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี มีความเข้าใจในเรื่องของหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาในบางส่วนเท่านั้น เมื่อเทียบกับผู้ชมในกลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 คือ

นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และนักเรียนด้านแอนิเมชันที่มีความเข้าใจในเรื่องของหลักกรรมทางพุทธศาสนา มากกว่า เนื่องจากผู้ชมในกลุ่มที่ 1 นั้นเป็นกลุ่มผู้ชมที่อยู่ในวัยเด็ก เมื่อเทียบกับผู้ชมในกลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 จึงส่งผลต่อการตีความในเรื่องของหลักกรรมที่ถูกนำเสนอในการ์ตูนพุทธประวัตินั้นเอง รวมถึงจุดสนใจของผู้ชมในกลุ่มที่ 1 ที่เป็นกลุ่มผู้ชมเด็กนั้นจะไปรวมอยู่กับเรื่องของภาพที่ถูกนำเสนอมากกว่าการตีความเนื้อหาตนเอง

### ทัศนคติของผู้ชมด้านการออกแบบตัวละคร

ด้านการออกแบบตัวละครผู้วิจัยพบว่า กลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มคือ กลุ่มที่ 1 กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และกลุ่มที่ 3 กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน มีความสามารถแยกแยะและจำจดตัวละครทั้งหมดได้เป็นอย่างดี โดยกลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มสามารถตอบแบบสอบถามในส่วนของ การจับคู่ภาพของตัวละครได้ถูกต้องทั้งหมด ไม่พบว่ามีผู้ชมคนใดในกลุ่มผู้ชมทั้งหมดตอบแบบสอบถามผิดเลย

นอกจากนี้ผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มยังมีความคิดเห็นในการออกแบบตัวละครของผู้วิจัยว่ามีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่ถูกนำเสนอทั้งหมด โดยผู้ชมในกลุ่มที่ 1 มีความพึงพอใจต่อรูปลักษณ์ของตัวละครที่ผู้วิจัยออกแบบอยู่ในระดับที่ดี โดยให้เหตุผลในเรื่องของความสวยงามของรูปลักษณ์ของตัวละครนั้นๆ เช่นเดียวกันกับกลุ่มผู้ชมในกลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 ก็มีความชื่นชอบและพึงพอใจในรูปลักษณ์ของตัวละครอยู่ในระดับที่ดีเช่นกัน แต่เหตุผลของความพึงพอใจในเรื่องของรูปลักษณ์ของตัวละครนั้น จะมีความเห็นนอกจากในเรื่องของความสวยงามแล้ว ยังมีความเห็นในเรื่องของเทคนิคทางศิลปะในการสร้างตัวละครของผู้วิจัยเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการใช้เส้นสายในการออกแบบ รวมถึงการผสมผสานในเรื่องของเชื้อชาติ และการกำหนดของเขตในเรื่องของรายละเอียดในการออกแบบตัวละครทุกตัว ซึ่งสามารถลงรายละเอียดในรูปลักษณ์ของตัวละครได้เท่ากันทุกตัว รวมถึงตัวละครพระพุทธเจ้าที่สามารถสร้างการเชื่อมโยงระหว่างตัวละครได้เป็นอย่างดี ทำให้ไม่เกิดความสับสนในรูปลักษณ์ของตัวละครพระพุทธเจ้ากับเจ้าชายสิทธัตถะ โดยผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มยังสามารถทราบถึงจุดเชื่อมโยงในแต่ละช่วงวัยของตัวละครเจ้าชายสิทธัตถะ โดยระบุสิ่งที่เป็นตัวเชื่อมโยงตัวละคร คือ

- มีรูปร่างที่ดูสูงโปร่งมากขึ้น
- มีเครื่องประดับบนเครื่องแต่งกายมากขึ้น
- และมีทรงผมที่เปลี่ยนไป

ซึ่งแม้ว่ารายละเอียดของตัวละครเจ้าชายสิทธัตถะจะถูกปรับเปลี่ยนไป แต่ก็ไม่ทำให้กลุ่มผู้ชมเกิดความสับสนต่อตัวละคร

นอกจากนี้กลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มยังสามารถสังเกตเห็นถึงความแตกต่างในการออกแบบตัวละครทั้งหมดของผู้วิจัยอีกด้วย

ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น ผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม คือกลุ่มที่ 1 กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และกลุ่มที่ 3 กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน จากการตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ชมในกลุ่มที่ 1 มีความชื่นชอบและพึงพอใจต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครอยู่ในระดับที่ดี โดยระบุถึงเหตุผลในเรื่องของความสวยงามเช่นเดียวกับเหตุผลของความพึงพอใจในเรื่องของรูปลักษณ์ โดยเฉพาะในเรื่องของการใช้สีสັນบนเครื่องแต่งกายของตัวละคร

ในขณะที่กลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 ซึ่งมีพื้นฐานในด้านอายุและความคิดใกล้เคียงกัน จึงให้เหตุผลในเรื่องของการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครที่แตกต่างจากกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 โดยผู้วิจัยพบว่า ความพึงพอใจของผู้ชมกลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 ที่มีต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครนั้นอยู่ในระดับที่ดี โดยให้เหตุผลที่แตกต่างว่า นอกจากในเรื่องของความสวยงามที่อยู่ภายนอกแล้ว สิ่งที่เป็นเหตุผลในความพึงพอใจ ก็คือ การออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีการผสมผสานกันของเครื่องแต่งกายในแต่ละวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็น ไทย จีน และแขก และยังสามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับยุคสมัย ทำให้ไม่ดูเชย รวมถึงการจับคู่สีต่างๆระหว่างเสื้อผ้า และสามารถเลือกใช้สีสັນที่เมื่อจับคู่กันแล้วดูโดดเด่น และมีความสะดุดตา ทั้งยังสามารถแยกตัวละครออกจากพื้นหลังได้

จากผลสรุปจากแบบสอบถามทัศนคติและความพึงพอใจของกลุ่มผู้ชมเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่มนั้น จะเห็นได้ว่ากลุ่มผู้ชมที่ 1 กลุ่มผู้ชมนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี ตัดสินความพึงพอใจต่อการออกแบบตัวละครของผู้วิจัยจากภาพที่เห็นอยู่ตรงหน้า โดยไม่ให้ความสนใจในเรื่องเทคนิคทางด้านศิลปะที่ใช้ในการออกแบบตัวละครของผู้วิจัย ทั้งนี้เนื่องด้วยพื้นฐานทางด้านวัยซึ่งยังเป็นจัดว่าเป็นเด็ก เมื่อเทียบกับผู้ชมในกลุ่มที่ 2 ที่เป็นนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และผู้ชมในกลุ่มที่ 3 ที่เป็นนักเรียนด้านแอนิเมชัน ที่



เป็นกลุ่มที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นและเป็นเด็กที่โตกว่า รวมทั้งพื้นฐานทางด้านความรู้ในเรื่องศิลปะที่แตกต่างกัน จึงทำให้เกิดเกณฑ์ในการตัดสินเรื่องความชื่นชอบและความพึงพอใจมีความแตกต่างกันตามไปด้วย

### ทัศนคติของผู้ชมด้านการออกด้านศิลปกรรมจาก

ด้านการออกแบบจาก ผลสรุปที่ได้รวบรวมจากการตอบแบบสอบถามจากกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย ทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี กลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 3 กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

การออกแบบจากในผลงานการ์ตูนสั้นพุทธประวัติที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปนั้น ผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มมีความพึงพอใจอยู่ในระดับที่ดี ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการออกแบบสถานที่ต่างๆที่อยู่ในรูปแบบของสิ่งก่อสร้างให้มีสัดส่วนที่เล็กกลาง และวางอยู่บนพื้นที่ที่ผู้วิจัยได้กำหนดให้เป็นแผนที่ เพื่อลดเวลาในการดำเนินเนื้อเรื่อง รวมทั้งฉากประสูติ ณ สวนลุมพินีวัน ฉากมารผจญ ฉากตรัสรู้ และฉากปรินิพพานตามลำดับ

และยังพบว่ากลุ่มผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือกลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี มีความชื่นชอบฉากประสูติ ณ สวนลุมพินีวันมากที่สุด เนื่องจากภาพโดยรวมของฉากประสูตินี้เป็นฉากที่มีความสดใส สวยงาม และยังมีการใช้สีสันที่มีความสดใส เพราะมีต้นไม้ และดอกไม้ที่สวยงาม ไม่ว่าจะเป็นดอกบัวที่รองรับพระบาทของพระกุมารซึ่งเป็นสีชมพูสด และดอกสาละที่เป็นดอกสีชมพูอมส้ม

ต่างกับผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดงซึ่งมีความชื่นชอบฉากปรินิพพานมากที่สุด เนื่องจากการออกแบบฉากปรินิพพานของผู้วิจัยนั้นสามารถสร้างความรู้สึกที่แตกต่างออกไป เนื่องจากบรรยากาศโดยรวมนั้นปกคลุมด้วยความเศร้าต่อการจากไปของพระศาสดา และเมื่อได้รับชมแล้วสามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเศร้าของการจากไปของพระศาสดานั้น ก็ยังสามารถรู้สึกถึงความสุขของพระพุทธเจ้าที่จะได้ไปอยู่ในที่ที่สบาย เพราะพระองค์จากไปในขณะที่ยังมีรอยยิ้มอยู่บนพระพักต์ ซึ่งการสร้างบรรยากาศในฉากนี้ทำให้เป็นฉากที่ผู้ชมที่เป็นนักเรียนด้านสื่อสารการแสดงมีความชื่นชอบมากที่สุด เพราะเป็นฉากที่สามารถสื่อสารทางด้านอารมณ์ความรู้สึกต่อผู้ชมได้ดีที่สุดนั่นเอง

ส่วนกลุ่มผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่าฉากที่กลุ่มผู้ชมที่เป็นนักเรียนด้านแอนิเมชันมีความชื่นชอบมากที่สุดคือฉากมารผจญ โดยให้เหตุผลของความชอบในเรื่องของการ

ออกแบบฉากมัจฉาที่มีความแตกต่าง และสามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม และเทคนิคในการดัดแปลงการนำเสนอมีความเฉพาะของการตีความของผู้วิจัย โดยใช้สีแดงและสีดำแทนการใส่รายละเอียดอื่นๆ ซึ่งทำให้สามารถลดเวลาในการทำงานได้อีกด้วย และเมื่อได้รับชมก็จะสามารถเข้าใจได้ในทันทีถึงความรู้สึกของการต่อสู้กับจิตใจของตนเองที่พระองค์กำลังเผชิญอยู่ ซึ่งไม่แตกต่างกับการเผชิญกับพญามารในการตีความของผลงานอื่นๆ โดยสีแดงสามารถทำให้เกิดความรู้สึกร้อนรนในจิตใจของพระองค์ และสีดำเปรียบเสมือนมารที่พระองค์กำลังเผชิญอยู่นั่นเอง

จากผลสรุปทั้งหมดในด้านการออกแบบฉากที่รวบรวมจะกลุ่มผู้ชมเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และกลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน ตามลำดับ พบว่า เหตุผลที่ใช้ในการตัดสินใจด้านความพึงพอใจต่อการออกแบบฉากของกลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี นั้นมากจากความสวยงามที่เห็นอยู่ตรงหน้า ในขณะที่กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดงจะตัดสินใจจากเรื่องของการสื่อสารระหว่างผู้วิจัยและผู้ชมทั้งในด้านของภาพ และอารมณ์ของเรื่องราวในตอนนั้นๆ เป็นตัวตัดสินใจในด้านความพึงพอใจในการออกแบบฉาก โดยที่กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน จะตัดสินใจจากการออกแบบฉากให้มีลูกเล่นในการนำเสนอที่มีความแปลกใหม่ และมีความน่าสนใจ โดยตัดสินใจจากสิ่งที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและทำการสื่อออกมาในรูปแบบของการแทนที่ และการแฝงความหมายของการแทนที่นั้นไว้

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ผลจากแบบสอบถามด้านเนื้อหา

**ตารางที่ 4** ทศนคติของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี จำนวน 250 คน ในด้านเนื้อหา

ประเด็นต่างในด้านเนื้อหา	ระดับความพึงพอใจ					ผลรวม	ค่าเฉลี่ย	
		5	4	3	2			1
ความครบถ้วนด้านเนื้อหาในการนำเสนอ	ความถี่	70	120	60	0	0	250	4.04
	ร้อยละ	28%	48%	24%	0%	0%	100%	
ความเข้าใจเรื่องพุทธประวัติ หลังจากเนื้อหาถูกย่อลง	ความถี่	88	100	62	0	0	250	4.10
	ร้อยละ	35.2%	40%	24.8%	0%	0%	100%	
จุดเน้นต่างๆส่งผลกระทบต่อความเข้าใจ	ความถี่	62	88	75	25	0	250	3.74
	ร้อยละ	24.8%	35.2%	30%	10%	0%	100%	
ความเข้าใจในเรื่องหลักธรรม	ความถี่	60	88	82	20	0	250	3.75
	ร้อยละ	24%	35.2%	32.8%	8.0%	0%	100%	
ความเข้าใจต่อพุทธประวัติโดยรวม	ความถี่	65	113	52	20	0	250	3.89
	ร้อยละ	26%	45.2%	20.8%	8.0%	0%	100%	

จากตารางผลรวมที่ได้จากแบบสอบถามของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือกลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี จำนวน 250 คน ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของการ์ตูนสั้นพุทธประวัติที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้น พบว่า

เรื่องของการนำเสนอเนื้อหาในการ์ตูนพุทธประวัติ ของผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือกลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

มีความเห็นในเรื่องการนำเสนอเนื้อหาในการ์ตูนพุทธประวัติว่ามีความความครบถ้วนอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 48 จากผู้ชมทั้งหมด อยู่ในระดับดีมากจำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 28 และอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 24 จากผู้ชมทั้งหมด 250 คนตามลำดับ โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มนี้ที่มีความรู้สึกว่าการนำเสนอเรื่องราวพุทธประวัติในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติของผู้วิจัย มีความครบถ้วนอยู่ในระดับเฉยๆ และในระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความเข้าใจในเรื่องราวพุทธประวัติที่ถูกต้อง ของกลุ่มผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือกลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ทั้งหมดมีความเข้าใจในเรื่องราวพุทธประวัติที่ถูกต้องอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในระดับดีที่สุดจำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 35.2 และมีความเข้าใจอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 24.8 จากผู้ชมทั้งหมด 250 คนตามลำดับ โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มนี้ที่มีความเข้าใจเรื่องราวพุทธประวัติที่ถูกต้องและนำเสนอในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติของผู้วิจัยได้สร้างสรรคขึ้นอยู่ในระดับเฉยๆ หรือระดับที่ควรปรับปรุงเลย

เรื่องจุดเน้นของเนื้อหาต่างๆที่ได้นำเสนอส่งผลต่อความเข้าใจ ของผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือกลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมมีความเข้าใจถึงการนำเสนอจุดเน้นในเนื้อหาที่ผู้วิจัยได้นำเสนออยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 35.2 อยู่ในระดับปานกลางจำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 30 และอยู่ในระดับดีที่สุดจำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 24.8 คนตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 250 โดยมีจำนวนผู้ชม 0 คนที่มีความเข้าใจในจุดเน้นต่างๆอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุง คิดเป็นร้อยละ 0 ของผู้ชมทั้งหมด

เรื่องของหลักธรรมต่างๆที่ได้นำเสนอส่งผลต่อความเข้าใจ ของผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือกลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมมีความเข้าใจถึงเรื่องของหลักธรรมที่ผู้วิจัยได้นำเสนออยู่ในระดับดีที่สุด มากที่สุดจำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 35.2 อยู่ในระดับปานกลางจำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 32.8 อยู่ในระดับดีจำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 24 และอยู่ในระดับเฉยๆจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 8 คนตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 250 โดยมีจำนวนผู้ชม 0 คนที่มีความเข้าใจในเรื่องของหลักธรรมอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุง คิดเป็นร้อยละ 0 ของผู้ชมทั้งหมด

เรื่องความเข้าใจเรื่องราวพุทธประวัติโดยภาพรวมที่ได้นำเสนอส่งผลต่อความเข้าใจ ของผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือกลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมมีความเข้าใจถึงเรื่องของเนื้อหาพุทธประวัติโดยรวมที่ผู้วิจัยได้นำเสนออยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 113 คน คิดเป็นร้อยละ 45.2 อยู่ใน อยู่ในระดับดีที่สุดจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 26 อยู่ในระดับปานกลางจำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 20.8 และอยู่ในระดับเฉยๆจำนวน 20 คน

คิดเป็นร้อยละ 8 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 250 คนตามลำดับ ไม่มีผู้ชมในกลุ่มนี้ที่มีความเข้าใจในเรื่องราวพุทธประวัติโดยภาพรวมอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุง

**ตารางที่ 5** ทศนคติของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง อายุ 18-22 ปี จำนวน 25 คน ในด้านเนื้อหา

ประเด็นต่างในด้านเนื้อหา	ระดับความพึงพอใจ					ผลรวม	ค่าเฉลี่ย	
		5	4	3	2			1
ความครบถ้วนด้านเนื้อหาในการนำเสนอ	ความถี่	2	12	4	0	0	25	2.80
	ร้อยละ	36%	48%	16%	0%	0%	100%	
ความเข้าใจเรื่องพุทธประวัติ หลังจากเนื้อหาถูกย่อลง	ความถี่	9	11	5	0	0	25	4.16
	ร้อยละ	36%	44%	20%	0%	0%	100%	
จุดเน้นต่างๆส่งผลต่อความเข้าใจ	ความถี่	10	10	5	0	0	25	4.20
	ร้อยละ	40%	40%	20%	0%	0%	100%	
ความเข้าใจในเรื่องหลักธรรม	ความถี่	10	9	6	0	0	25	4.16
	ร้อยละ	40%	36%	24%	0%	0%	100%	
ความเข้าใจต่อพุทธประวัติโดยรวม	ความถี่	10	10	5	0	0	25	4.20
	ร้อยละ	40%	40%	20%	0%	0%	100%	

จากตารางที่ 5 ผลรวมที่ได้จากแบบสอบถามของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง จำนวน 25 คน ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของการ์ตูนสั้นพุทธประวัติที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้น พบว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เรื่องของการนำเสนอเนื้อหาในการ์ตูนพุทธประวัติ ของผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดงผล พบว่า

มีความเห็นในเรื่องของการนำเสนอเนื้อหาในการ์ตูนพุทธประวัติว่ามีความความครบถ้วนอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48 อยู่ในระดับดีที่สุดจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 36 และในระดับปานกลางจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 16 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดงผล มีความรู้สึกว่าการนำเสนอเรื่องราวพุทธประวัติในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติของผู้วิจัย มีความครบถ้วนอยู่ในระดับเฉยๆ และในระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความเข้าใจในเรื่องราวพุทธประวัติที่ถูกย่อลง ของกลุ่มผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดงผล พบว่า

มีความเข้าใจในเรื่องราวพุทธประวัติที่ถูกย่อลงในระดับดี มากที่สุดจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 44 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 36 และมีความเข้าใจอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยพบว่าไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดงผล มีความเข้าใจเรื่องราวพุทธประวัติที่ถูกย่อลงและนำเสนอในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติของผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นอยู่ในระดับเฉยๆ หรือระดับที่ควรปรับปรุงเลย

เรื่องจุดเน้นของเนื้อหาต่างๆที่ถูกนำเสนอส่งผลต่อความเข้าใจ ของผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดงผล พบว่า

ผู้ชมมีความเข้าใจถึงการนำเสนอจุดเน้นในเนื้อหาที่ผู้วิจัยได้นำเสนออยู่ในระดับดีที่สุดในระดับดีจำนวน 10 คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในระดับปานกลางจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20 คนตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดงผล ที่มีความเข้าใจในจุดเน้นต่างๆอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องของหลักธรรมต่างๆที่ถูกนำเสนอส่งผลต่อความเข้าใจ ของผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดงผล พบว่า

ผู้ชมมีความเข้าใจถึงเรื่องของหลักธรรมที่ผู้วิจัยได้นำเสนออยู่ในระดับดีที่สุด มากที่สุดจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในระดับดีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 36 และอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 24 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดงผลที่มีความเข้าใจในเรื่องของหลักธรรมอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุง คิดเป็นร้อยละ 0 ของผู้ชมทั้งหมด

เรื่องความเข้าใจเรื่องราวพุทธประวัติโดยภาพรวมที่นำเสนอส่งผลต่อความเข้าใจ ของผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง พบว่า

ผู้ชมมีความเข้าใจถึงเรื่องของเนื้อหาพุทธประวัติโดยรวมที่ผู้วิจัยได้นำเสนออยู่ในระดับดีที่สุด และอยู่ในระดับดีจำนวน 10 คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ใน และอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดงที่มีความเข้าใจในเรื่องราวพุทธประวัติโดยภาพรวมอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุง

ตารางที่ 6 กลุ่มที่ 3 กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน อายุ 18-22 ปี จำนวน 25 คน ในด้านเนื้อหา

ประเด็นต่างในด้านเนื้อหา	ระดับความพึงพอใจ					ผลรวม	ค่าเฉลี่ย	
		5	4	3	2			1
ความครบถ้วนด้านเนื้อหาในการนำเสนอ	ความถี่	10	11	4	0	0	25	4.24
	ร้อยละ	40%	44%	16%	0%	0%	100%	
ความเข้าใจเรื่องพุทธประวัติ หลังจากเนื้อหาถูกย่อลง	ความถี่	9	11	5	0	0	25	4.16
	ร้อยละ	36%	44%	20%	0%	0%	100%	
จุดเน้นต่างๆส่งผลต่อความเข้าใจ	ความถี่	9	12	4	0	0	25	4.20
	ร้อยละ	36%	48%	16%	0%	0%	100%	
ความเข้าใจในเรื่องหลักธรรม	ความถี่	10	14	1	0	0	25	4.36
	ร้อยละ	40%	38%	12%	0%	0%	100%	
ความเข้าใจต่อพุทธประวัติโดยรวม	ความถี่	10	10	5	0	0	25	4.20
	ร้อยละ	40%	40%	20%	0%	0%	100%	

จากตารางที่ 6 ผลรวมที่ได้จากแบบสอบถามของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือกลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน จำนวน 25 คน ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของการ์ตูนสั้นพุทธประวัติที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้นพบว่า

เรื่องของการนำเสนอเนื้อหาในการ์ตูนพุทธประวัติ ของผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน มีความเห็นใน พบว่า

มีความความครบถ้วนอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 44 อยู่ในระดับดี มาก จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และในระดับปานกลาง จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 16 คนตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน มีความรู้สึกว่าการนำเสนอเรื่องราวพุทธประวัติในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติของผู้วิจัย มีความครบถ้วนอยู่ในระดับเฉยๆ และในระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความเข้าใจในเรื่องราวพุทธประวัติที่ถูกย่อลง ของกลุ่มผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

อยู่ในระดับปานกลางมากที่สุดจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 44 อยู่ในระดับดีมากที่สุดจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 36 และมีความเข้าใจอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน นอกจากนี้ยังพบว่าไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน มีความเข้าใจเรื่องราวพุทธประวัติที่ถูกย่อลงและนำเสนอในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติของผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นอยู่ในระดับเฉยๆ หรือระดับที่ควรปรับปรุงเลย

เรื่องจุดเน้นของเนื้อหาต่างๆที่ถูกนำเสนอส่งผลต่อความเข้าใจ ของผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมมีความเข้าใจถึงการนำเสนอจุดเน้นในเนื้อหาที่ผู้วิจัยได้นำเสนออยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 36 และอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 16 คนตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชันที่มีความเข้าใจในจุดเน้นต่างๆอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องของหลักธรรมต่างๆที่ถูกนำเสนอส่งผลต่อความเข้าใจ ของผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมมีความเข้าใจถึงเรื่องของหลักธรรมที่ผู้วิจัยได้นำเสนอมากที่สุดอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 12 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 โดยมีจำนวนผู้ชม 0 คนที่มีความเข้าใจในเรื่องของหลักธรรมอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุง คิดเป็นร้อยละ 0 ของผู้ชมทั้งหมด



เรื่องความเข้าใจเรื่องราวพุทธประวัติโดยภาพรวมที่นำเสนอส่งผลต่อความเข้าใจ ของผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมมีความเข้าใจถึงเรื่องของเนื้อหาพุทธประวัติโดยรวมที่ผู้วิจัยได้นำเสนออยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 14 คนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 56 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และอยู่ในปานกลางจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชันที่มีความเข้าใจในเรื่องราวพุทธประวัติโดยภาพรวมอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุง

**ตารางที่ 7** สรุปผลการประเมินของกลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม จำนวน 300 คน ด้านเนื้อหา

ประเด็นต่างในด้านเนื้อหา	ระดับความพึงพอใจ					ผลรวม	ค่าเฉลี่ย	
		5	4	3	2			1
ความครบถ้วนด้านเนื้อหาในการนำเสนอ	ความถี่	89	143	68	0	0	300	4.07
	ร้อยละ	29.67%	47.67%	22.66%	0%	0%	100%	
ความเข้าใจเรื่องพุทธประวัติ หลังจากเนื้อหาถูกย่อลง	ความถี่	106	122	72	0	0	300	4.11
	ร้อยละ	35.33%	40.67%	24.00%	0%	0%	100%	
จุดเน้นต่างๆส่งผลต่อความเข้าใจ	ความถี่	81	110	84	25	0	300	3.82
	ร้อยละ	27.00%	36.67%	28.00%	8.33%	0%	100%	
ความเข้าใจในเรื่องหลักธรรม	ความถี่	65	113	52	20	0	300	3.24
	ร้อยละ	26.67%	36.33%	30.33%	6.67%	0%	100%	
ความเข้าใจต่อพุทธประวัติโดยรวม	ความถี่	85	137	58	20	0	300	3.95
	ร้อยละ	28.33%	45.67%	19.33%	6.67%	0%	100%	

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ในส่วนของการนำเสนอความคิดเห็น และข้อติชมต่างๆที่อยู่ในแบบสอบถามของกลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มนั้น ผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี และกลุ่มที่ 3 คือกลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน ไม่ได้มีข้อเสนอแนะใดๆแก่ผู้วิจัยในด้านเนื้อหา ในขณะที่กลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 ซึ่งเป็นกลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง ได้เสนอแนะว่า ในเรื่องของเนื้อหานั้นหากมีโอกาสและเวลาในการนำเสนอผลงานมากกว่านี้ ควรจะใส่รายละเอียดปลีกย่อยได้มากกว่านี้แก่ผู้วิจัย

### ผลจากแบบสอบถามด้านการออกแบบตัวละคร

การสรุปผลของการตอบแบบสอบถามของกลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มในด้านการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร จะแบ่งออกได้ดังนี้

ส่วนของการจับคู่ภาพ และชื่อของตัวละคร โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบสอบถามโดยใช้รูปของตัวละครเป็นตัววัดผล โดยนำรูปภาพตัวละครทั้งหมด 5 ตัว ได้แก่

- พระพุทธเจ้า
- พระเจ้าสุทโธทนะ
- อสิตดาบส
- นายฉันทะ
- เจ้าชายสิทธัตถะ

และทำการสร้างกรอบที่มีการใส่ตัวเลขพร้อมชื่อของตัวละครทั้ง 5 ตัว เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และกลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน ทำการจับคู่ชื่อให้ตรงกับรูปภาพของตัวละครนั้นๆ ซึ่งผลปรากฏว่าไม่พบการจับคู่ของแบบสอบถามในส่วนนี้ว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามคนใด หรือกลุ่มใดผิดเลย ทุกกลุ่มทำแบบสอบถามในกลุ่มนี้ได้ถูกต้อง และครบถ้วนทั้งหมด

ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า ผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และกลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน นั้นมีความสามารถในการจดจำชื่อ และลักษณะของตัวละครที่ผู้วิจัยได้ออกแบบขึ้นได้เป็นอย่างดี ซึ่งทำให้ผลการสร้างสรรค์

คุณลักษณะของตัวละครในเรื่องของรูปลักษณะที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ขึ้น สามารถเป็นที่จดจำ และแยกแยะคุณลักษณะของตัวละครแต่ละตัวในสายตาของผู้ชมได้เป็นอย่างดีด้วยกัน และใน ส่วนของการวัดผลในเรื่องของทัศนคติ และความพึงพอใจในด้านการออกแบบตัวละครของกลุ่มผู้ชม ซึ่งสามารถสรุปออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

**ตารางที่ 8** ทัศนคติของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 นักเรียนอายุ 11 -15 ปี จำนวน 250 คนด้านการออกแบบตัวละคร

ประเด็นต่างในด้าน การออกแบบ ตัวละคร	ระดับความพึงพอใจ					ผล รวม	ค่า เฉลี่ย	
		5	4	3	2			1
ความเหมาะสมของ การออกแบบตัวละคร กับเนื้อเรื่อง	ความถี่	95	110	45	0	0	250	4.20
	ร้อยละ	38.00%	44.00%	18.00%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ออกแบบตัวละคร กับ ลักษณะของตัวละคร	ความถี่	93	120	37	0	0	250	4.22
	ร้อยละ	37.20%	48.00%	14.80%	0%	0%	100%	
ความสอดคล้องในการ ออกแบบพระพุทธรูป ในด้านคุณลักษณะ	ความถี่	85	125	40	0	0	250	4.18
	ร้อยละ	34.00%	50.00%	16.00%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ออกแบบรูปร่างของตัว ละคร	ความถี่	100	120	30	0	0	250	4.28
	ร้อยละ	40.00%	48.00%	12.00%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ เครื่องแต่งกาย	ความถี่	115	88	47	0	0	250	4.27
	ร้อยละ	46.00%	35.20%	18.80%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ สีสันทนเครื่องแต่งกาย	ความถี่	95	118	37	0	0	250	4.23
	ร้อยละ	38.00%	47.20%	14.80%	0%	0%	100%	

จากตารางที่ 8 ผลรวมที่ได้จากแบบสอบถามของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือกลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี จำนวน 250 คน ในเรื่องด้านการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละครในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้น พบว่า

เรื่องการออกแบบตัวละครให้มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องที่ได้นำเสนอ ของผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 44 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 38 และอยู่ในระดับปานกลาง 45 คน คิดเป็นร้อยละ 18 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 250 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบตัวละครกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

เรื่องการออกแบบตัวละครให้มีความเหมาะสมกับคุณลักษณะของตัวละคร ของผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 48 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 37.2 และอยู่ในระดับปานกลาง 37 คน คิดเป็นร้อยละ 14.8 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 250 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบตัวละครให้เหมาะสมกับลักษณะของตัวละคนั้นๆ อยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

เรื่องการออกแบบตัวละครพระพุทธรูปเจ้า (พระสมณะโคตม)ให้มีความสอดคล้องกับคุณลักษณะของพระพุทธรูปเจ้า ของผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมมีความพึงพอใจในการออกแบบตัวละครพระพุทธรูปเจ้าของผู้วิจัยมีสอดคล้องกับคุณลักษณะของพระพุทธรูปเจ้านั้นอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 50 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 34 และอยู่ในระดับปานกลาง 40 คน คิดเป็นร้อยละ 16 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 250 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบตัวละครพระพุทธรูปเจ้ามีความสอดคล้องกับคุณลักษณะของพระพุทธรูปเจ้า อยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

เรื่องการออกแบบรูปร่างของตัวละครให้มีความเหมาะสม ของผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการออกแบบรูปร่างของตัวละครของผู้วิจัยมีความเหมาะสมเรื่องอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 48 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และอยู่ในระดับปานกลาง 30 คน คิดเป็นร้อยละ 12 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 250 คน โดยไม่มีผู้ชมใน

กลุ่มที่ 1 คือนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบรูปร่างของตัวละครมีความเหมาะสมอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

เรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครให้มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง ของผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครของผู้วิจัยมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับดีที่สุดในจำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 46 อยู่ในระดับดี จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 35.2 และอยู่ในระดับปานกลาง 47 คน คิดเป็นร้อยละ 18.8 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 250 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครนั้นอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

เรื่องการใช้สีสັນบนเครื่องแต่งกายของตัวละครให้มีความเหมาะสม ของผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการใช้สีสັນบนเครื่องแต่งกายตัวละครของผู้วิจัยมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี มากที่สุดในจำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 47.2 อยู่ในระดับดีที่สุดในจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 38 และอยู่ในระดับปานกลาง 37 คน คิดเป็นร้อยละ 14.8 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 250 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกใช้สีสັນบนเครื่องแต่งกายของตัวละครมีความเหมาะสมอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 9** ทศนคติของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง อายุ 18-22 ปี  
จำนวน 25 คน ด้านการออกแบบตัวละคร

ประเด็นต่างในด้าน การออกแบบ ตัวละคร	ระดับความพึงพอใจ					ผล รวม	ค่า เฉลี่ย	
		5	4	3	2			1
ความเหมาะสมของ การออกแบบตัวละคร กับเนื้อเรื่อง	ความถี่	8	9	7	1	0	25	3.96
	ร้อยละ	32.00%	36.00%	28.00%	4.00%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ออกแบบตัวละคร กับ ลักษณะของตัวละคร	ความถี่	8	10	5	2	0	25	3.96
	ร้อยละ	32.00%	40.00%	20.00%	8.00%	0%	100%	
ความสอดคล้องในการ ออกแบบพระพุทธรูป ในด้านคุณลักษณะ	ความถี่	7	12	5	1	0	25	4.00
	ร้อยละ	28.00%	48.00%	20.00%	4.00%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ออกแบบรูปร่างของตัว ละคร	ความถี่	7	10	7	1	0	25	3.92
	ร้อยละ	28.00%	40.00%	28.00%	4.00%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ เครื่องแต่งกาย	ความถี่	8	9	5	3	0	25	3.88
	ร้อยละ	32.00%	36.00%	20.00%	12.00%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ สีสันทนเครื่องแต่งกาย	ความถี่	7	10	7	1	0	25	3.92
	ร้อยละ	28.00%	40.00%	28.00%	4.00%	0%	100%	

จากตารางที่ 9 ผลรวมที่ได้จากแบบสอบถามของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือกลุ่มนักเรียนด้าน  
สื่อสารการแสดง จำนวน 25 คน ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละครในการ์ตูนสั้น  
พุทธประวัติที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้น พบว่า

เรื่องการออกแบบตัวละครให้มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องที่ได้นำเสนอ ของผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ  
กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการออกแบบตัวละครของผู้วิจัยมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับดี มาก  
ที่สุดจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 36 อยู่ในระดับดีที่สูงสุด จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 32 อยู่ใน  
ระดับปานกลาง 7 คน คิดเป็นร้อยละ 28 และอยู่ในระดับเฉยๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4

ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแต่ง ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบตัวละครกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

เรื่องการออกแบบตัวละครให้มีความเหมาะสมกับคุณลักษณะของตัวละคร ของผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแต่ง พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการออกแบบตัวละครของผู้วิจัยมีความเหมาะสมกับลักษณะของตัวละครนั้นๆอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 32 อยู่ในระดับปานกลาง 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และอยู่ในระดับเฉยๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 8 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแต่ง ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบตัวละครให้เหมาะสมกับลักษณะของตัวละครนั้นๆอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

เรื่องการออกแบบตัวละครพระพุทธรูปเจ้า (พระสมณะโคตม) ให้มีความสอดคล้องกับคุณลักษณะของพระพุทธรูปเจ้า ของผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแต่ง พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการออกแบบตัวละครพระพุทธรูปเจ้าของผู้วิจัยมีความสอดคล้องกับคุณลักษณะของพระพุทธรูปเจ้านั้นอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 28 อยู่ในระดับปานกลาง 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และอยู่ในระดับเฉยๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแต่ง ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบตัวละครพระพุทธรูปเจ้ามีความสอดคล้องกับคุณลักษณะของพระพุทธรูปเจ้าอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

เรื่องการออกแบบรูปร่างของตัวละครให้มีความเหมาะสม ของผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแต่ง พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการออกแบบรูปร่างของตัวละครของผู้วิจัยมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 28 อยู่ในระดับปานกลาง 7 คน คิดเป็นร้อยละ 28 และอยู่ในระดับเฉยๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแต่ง ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบรูปร่างของตัวละครมีความเหมาะสมอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

เรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครให้มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง ของผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครของผู้วิจัยมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 36 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 32 อยู่ในระดับปานกลาง 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และอยู่ในระดับเฉยๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 12 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครนั้นอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

เรื่องการใช้สีสັນบนเครื่องแต่งกายของตัวละครให้มีความเหมาะสม ของผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการใช้สีสັນบนเครื่องแต่งกายตัวละครของผู้วิจัยมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 28 อยู่ในระดับปานกลาง 7 คน คิดเป็นร้อยละ 28 และอยู่ในระดับเฉยๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกใช้สีสັນบนเครื่องแต่งกายของตัวละครมีความเหมาะสมอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



**ตารางที่ 10** ทักษะคติของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 3 นักเรียนด้านแอนิเมชัน อายุ 18 – 22 ปี จำนวน 25 คน ด้านการออกแบบตัวละคร

ประเด็นต่างในด้าน การออกแบบ ตัวละคร	ระดับความพึงพอใจ					ผล รวม	ค่า เฉลี่ย	
		5	4	3	2			1
ความเหมาะสมของ การออกแบบตัวละคร กับเนื้อเรื่อง	ความถี่	6	13	6	0	0	25	4.00
	ร้อยละ	30.00%	52.00%	18.00%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ออกแบบตัวละคร กับ ลักษณะของตัวละคร	ความถี่	9	10	6	0	0	25	4.12
	ร้อยละ	36.00%	40.00%	24.00%	0%	0%	100%	
ความสอดคล้องในการ ออกแบบพระพุทธรูป ในด้านคุณลักษณะ	ความถี่	5	12	8	0	0	25	3.88
	ร้อยละ	20.00%	48.00%	32.00%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ออกแบบรูปร่างของตัว ละคร	ความถี่	8	10	7	0	0	25	4.04
	ร้อยละ	32.00%	40.00%	28.00%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ เครื่องแต่งกาย	ความถี่	9	11	5	0	0	25	4.16
	ร้อยละ	36.00%	42.00%	20.00%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ สีสันทนเครื่องแต่งกาย	ความถี่	10	8	7	0	0	25	4.12
	ร้อยละ	40.00%	32.00%	28.00%	0%	0%	100%	

จากตารางที่ 10 ผลรวมที่ได้จากแบบสอบถามของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือกลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน จำนวน 25 คน ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละครในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติ ที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้น พบว่า

เรื่องการออกแบบตัวละครให้มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องที่ได้นำเสนอ ของผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือกลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการออกแบบตัวละครของผู้วิจัยมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับดี มากที่สุด จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 52 อยู่ในระดับดีที่สูงสุด จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 24 และอยู่ในระดับปานกลาง 6 คน คิดเป็นร้อยละ 24 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมใน

กลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบตัวละครกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับเฉยๆ และที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

เรื่องการออกแบบตัวละครให้มีความเหมาะสมกับคุณลักษณะของตัวละคร ของผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการออกแบบตัวละครของผู้วิจัยมีความเหมาะสมกับลักษณะของตัวละครนั้นๆ อยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 36 และอยู่ในระดับปานกลาง 6 คน คิดเป็นร้อยละ 24 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบตัวละครกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับเฉยๆ และที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

เรื่องการออกแบบตัวละครพระพุทธรูปเจ้า (พระสมณะโคดม) ให้มีความสอดคล้องกับคุณลักษณะของพระพุทธรูปเจ้า ของผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการออกแบบตัวละครพระพุทธรูปเจ้าของผู้วิจัยมีความสอดคล้องกับคุณลักษณะของพระพุทธรูปเจ้านั้นอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และอยู่ในระดับปานกลาง 8 คน คิดเป็นร้อยละ 32 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบตัวละครกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับเฉยๆ และที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

เรื่องการออกแบบรูปร่างของตัวละครให้มีความเหมาะสม ของผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คิดว่าการออกแบบรูปร่างของตัวละครของผู้วิจัยมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 32 และอยู่ในระดับปานกลาง 7 คน คิดเป็นร้อยละ 28 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบตัวละครกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับเฉยๆ และที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

เรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครให้มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง ของผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครของผู้วิจัยมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 44 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 36 และอยู่ในระดับปานกลาง 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน

โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบตัวละครกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับเฉยๆ และที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม

เรื่องการใช้สีสັນบนเครื่องแต่งกายของตัวละครให้มีความเหมาะสม ของผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการใช้สีสັນบนเครื่องแต่งกายตัวละครของผู้วิจัยมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดีที่สุดมากที่สุดจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในระดับดี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 32 และอยู่ในระดับปานกลาง 7 คน คิดเป็นร้อยละ 28 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน ที่คิดว่าความเหมาะสมในการออกแบบตัวละครกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับเฉยๆ และที่ควรปรับปรุงหรือไม่เหมาะสม



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 11** สรุปผลการประเมินของกลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม จำนวน 300 คน ด้านการ  
ออกแบบตัวละคร

ประเด็นต่างในด้าน การออกแบบ ตัวละคร	ระดับความพึงพอใจ					ผล รวม	ค่า เฉลี่ย	
		5	4	3	2			1
ความเหมาะสมของ การออกแบบตัวละคร กับเนื้อเรื่อง	ความถี่	109	132	58	1	0	300	4.16
	ร้อยละ	36.34%	44.00%	19.33%	0.33%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ออกแบบตัวละคร กับ ลักษณะของตัวละคร	ความถี่	110	140	48	2	0	300	4.19
	ร้อยละ	36.67%	46.67%	16.00%	0.66%	0%	100%	
ความสอดคล้องในการ ออกแบบพระพุทธรเจ้า ในด้านคุณลักษณะ	ความถี่	97	149	53	1	0	300	4.14
	ร้อยละ	32.34%	49.66%	17.67%	0.33%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ออกแบบรูปร่างของตัว ละคร	ความถี่	115	140	44	1	0	300	4.23
	ร้อยละ	38.34%	46.67%	14.66%	0.33%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ เครื่องแต่งกาย	ความถี่	132	108	57	3	0	300	4.23
	ร้อยละ	44.00%	36.00%	19.00%	1.00%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ สีสันทนเครื่องแต่งกาย	ความถี่	112	136	51	1	0	300	4.20
	ร้อยละ	37.34%	45.33%	17.00%	0.33%	0%	100%	

นอกจากนี้ยังมีเรื่องของ การสังเกตถึงความเปลี่ยนแปลงของตัวละครพระพุทธรเจ้าในแต่ละช่วง  
วัยตั้งแต่วัยกุมาร จนถึงออกผนวช ซึ่งจากแบบสอบถามทั้งหมดจากกลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มสามารถสรุปได้  
ดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงวัย  
ของตัวละครพระพุทธรเจ้าเป็นจำนวน 245 คน คิดเป็นร้อยละ 98 และไม่สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลง  
ใดๆ 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2 จากกลุ่มผู้ชมทั้งหมดในกลุ่มที่ 1 จำนวน 250 คน โดยระบุเหตุผลต่างๆ  
ดังนี้

เหตุผลที่เห็นความเปลี่ยนแปลง	จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
1. มีรูปร่างสันทัด สูงโปร่ง ดูแข็งแรงมากขึ้น	190	76.00%
2. มีเครื่องประดับบนเครื่องแต่งกายเพิ่มขึ้น	30	12.00%
3. มีทรงผมที่เปลี่ยนไป	25	10.00%
4. เหตุผลอื่นๆ	0	0.00%
ไม่เห็นความเปลี่ยนแปลงใดๆของตัวละคร	5	2.00%
<b>รวม</b>	<b>250</b>	<b>100%</b>

กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง พบว่า สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงวัยของตัวละครพระพุทธรเจ้าเป็นจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 92 และไม่สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงใดๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 8 จากกลุ่มผู้ชมทั้งหมดในกลุ่มที่ 2 จำนวน 25 คน โดยระบุเหตุผลต่างๆดังนี้

เหตุผลที่เห็นความเปลี่ยนแปลง	จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
1. มีรูปร่างสันทัด สูงโปร่ง ดูแข็งแรงมากขึ้น	15	60.00%
2. มีเครื่องประดับบนเครื่องแต่งกายเพิ่มขึ้น	4	16.00%
3. มีทรงผมที่เปลี่ยนไป	2	8.00%
4. เหตุผลอื่นๆ	2	8.00%
ไม่เห็นความเปลี่ยนแปลงใดๆของตัวละคร	2	8.00%
<b>รวม</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

กลุ่มที่ 3 กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงวัยของตัวละครพระพุทธรเจ้าเป็นจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100 และไม่สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงใดๆ จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0 จากกลุ่มผู้ชมทั้งหมดในกลุ่มที่ 2 จำนวน 25 คน โดยระบุเหตุผลต่างๆดังนี้

เหตุผลที่เห็นความเปลี่ยนแปลง	จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
1. มีรูปร่างสันทัด สูงโปร่ง ดูแข็งแรงมากขึ้น	23	92.00%
2. มีเครื่องประดับบนเครื่องแต่งกายเพิ่มขึ้น	2	8.00%
3. มีทรงผมที่เปลี่ยนไป	0	0.00%
4. เหตุผลอื่นๆ	0	0.00%
ไม่เห็นความเปลี่ยนแปลงใดๆของตัวละคร	0	0.00%
<b>รวม</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**สรุป** กลุ่มผู้ชมทั้ง 3 ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และกลุ่มที่ 3 กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน ได้สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงวัยของตัวละครพระพุทธรูปเจ้า โดยเห็นความเปลี่ยนแปลงมากที่สุดจากเรื่องของรูปร่าง ความสูงของตัวละครพระพุทธรูปเจ้า โดยมีจำนวน 228 คน คิดเป็นร้อยละ 76 รองลงมาสังเกตได้จากรายละเอียดของเครื่องประดับต่างๆที่อยู่บนเครื่องแต่งกาย มีจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 12 ต่อมาเป็นการสังเกตเห็นจากทรงผมของตัวละครที่มีความเปลี่ยนแปลงไป จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 9 และเหตุผลอื่นๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.67 จากจำนวนผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มจำนวน 300 คน และยังมีผู้ชมที่ไม่สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงใดๆที่เกิดขึ้นระหว่างช่วงวัยของตัวละครพระพุทธรูปเจ้าเป็นจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 2.33 จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 300 คน

ส่วนต่อมาเป็นเรื่องของการสังเกตเห็นความแตกต่างของตัวละครพระพุทธรูปเจ้าก่อนตรัสรู้ และตัวละครพระพุทธรูปเจ้าหลังตรัสรู้ โดยให้เหตุผลเพียงเหตุผลเดียวที่สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงในตัวละครพระพุทธรูปเจ้าก่อนตรัสรู้ และหลังตรัสรู้ นั่นคือ รัศมีที่อยู่บนพระเศียรของพระองค์ ซึ่งจะเกิดขึ้นหลังจากที่พระองค์ทรงตรัสรู้เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้าแล้ว ซึ่งสามารถสรุปออกมาเป็นตาราง ได้ดังนี้

**ตารางที่ 12** ตารางแสดงจำนวนผู้ชมในแต่ละกลุ่มที่สังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลงของ พระพุทธเจ้าก่อนตรัสรู้และหลังตรัสรู้

สังเกตเห็นจาก รัศมีบนพระเศียร หลังตรัสรู้แล้ว	ผู้ชมกลุ่มที่ 1 (250 คน)		ผู้ชมกลุ่มที่ 2 (25 คน)		ผู้ชมกลุ่มที่ 3 (25 คน)		รวมผู้ชมทั้ง 3กลุ่ม (300คน)	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
<b>สังเกตเห็นความ เปลี่ยนแปลง</b>	250	100%	25	100%	25	100%	300	100%
<b>ไม่สังเกตเห็นความ เปลี่ยนแปลง</b>	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
รวมแต่ละกลุ่ม	250	100%	25	100%	25	100%		

**สรุป** กลุ่มผู้ชมทั้ง 3 ได้แก่ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และกลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า ทั้ง 3 กลุ่มสามารถสังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงของตัวละคร พระพุทธเจ้าก่อนตรัสรู้ และตัวละครพระพุทธเจ้าหลังตรัสรู้ ซึ่งผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มบอกเหตุผลเป็นอย่างเดียว ที่สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงของตัวละครนั้นคือ รัศมีที่เปล่งแสงออกมาจากพระเศียรของตัวละคร พระพุทธเจ้า หลังจากที่พระองค์ได้ทรงตรัสรู้เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้าแล้ว โดยจำนวนของผู้ที่สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงมีจำนวน 300 คน คิดเป็นร้อยละ 100 จากกลุ่มผู้ชมทั้งหมดรวมกัน 3 กลุ่มจำนวน 300 คน โดยไม่มีผู้ชมจากทั้ง 3 กลุ่มที่ไม่เห็นความเปลี่ยนแปลงของตัวละครพระพุทธเจ้า ก่อนตรัสรู้ และหลังตรัสรู้ คิดเป็นร้อยละ 0 จากผู้ชมทั้งหมดจำนวน 300 คน

และหลังจากการสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มในเรื่องความแตกต่างของการ ออกแบบตัวละครในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติ เมื่อเทียบกับงานการ์ตูนพุทธประวัติเรื่องอื่นที่เคยได้รับชมมา ว่ามีความแตกต่างในเรื่องของการออกแบบตัวละคร พบว่า

**กลุ่มที่ 1** กลุ่มนักเรียนอายุ 11 - 15 ปี จำนวน 250 คน ได้ระบุในแบบสอบถามในเรื่องของ ความแตกต่างด้านการออกแบบตัวละครในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติที่จัดทำขึ้นโดยผู้วิจัย เมื่อเทียบกับการ ออกแบบตัวละครในการ์ตูนพุทธประวัติอื่นๆ พบว่าผู้ที่คิดว่าการออกแบบตัวละครมีในการ์ตูนสั้นพุทธ ประวัตินี้มีความแตกต่างจากการ์ตูนพุทธประวัติอื่นๆ พร้อมทั้งระบุเหตุผลมีจำนวน 100 คน คิดเป็น

ร้อยละ 40 จากจำนวนผู้ชมในกลุ่มที่ 1 ทั้งหมด 250 คน โดยสามารถจำแนกเหตุผลของความแตกต่างในการออกแบบตัวละครในการ์ตูนพุทธประวัติของผู้วิจัย กับการออกแบบตัวละครในการ์ตูนพุทธประวัติเรื่องอื่นๆ ได้ 3 เหตุผล คือ เรื่องของสีสັນ เรื่องของเครื่องแต่งกายของตัวละคร และเรื่องรูปลักษณะของตัวละคร แต่ในขณะที่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 ที่ไม่รู้สึกรู้สึกถึงความแตกต่างในการออกแบบตัวละครในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติของผู้วิจัย เมื่อเทียบกับการ์ตูนพุทธประวัติเรื่องอื่น เป็นจำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 60 ของจำนวนผู้ชมในกลุ่มที่ 1 ทั้งหมด 300 คน ดังจะแจกแจงได้ดังนี้

ความแตกต่างในการออกแบบตัวละคร	จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
1. มีสีสันทอง	65	26.00%
2. เครื่องแต่งกายสวย	25	10.00%
3. รูปลักษณะของตัวละครไม่เหมือนใคร	10	4.00%
4. เหตุผลอื่นๆ	0	0.00%
ไม่เห็นความแตกต่างใดๆของการออกแบบตัวละคร	150	60.00%
<b>รวม</b>	<b>250</b>	<b>100%</b>

กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง จำนวน 25 คน ได้ระบุในแบบสอบถามในเรื่องของความแตกต่างด้านการออกแบบตัวละครในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติที่จัดทำขึ้นโดยผู้วิจัย เมื่อเทียบกับการออกแบบตัวละครในการ์ตูนพุทธประวัติอื่นๆ พบว่าผู้ที่คิดว่าการออกแบบตัวละครมีในการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้มีความแตกต่างจากการ์ตูนพุทธประวัติอื่นๆ พร้อมทั้งระบุเหตุผลมีจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 92 จากจำนวนผู้ชมในกลุ่มที่ 2 ทั้งหมด 25 คน โดยสามารถจำแนกเหตุผลของความแตกต่างในการออกแบบตัวละครในการ์ตูนพุทธประวัติของผู้วิจัย กับการออกแบบตัวละครในการ์ตูนพุทธประวัติเรื่องอื่นๆ ได้ 2 เหตุผล คือ



เรื่องของรูปลักษณะของตัวละคร และเรื่องของเครื่องแต่งกายของตัวละคร แต่ในขณะที่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 ที่ไม่รู้ลึกถึงความแตกต่างในการออกแบบตัวละครในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติของผู้วิจัย เมื่อเทียบกับการ์ตูนพุทธประวัติเรื่องอื่น เป็นจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 8 ของจำนวนผู้ชมในกลุ่มที่ 2 ทั้งหมด 25 คน ดังจะแจกแจงได้ดังนี้

ความแตกต่างในการออกแบบตัวละคร	จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
1. รูปลักษณะของตัวละครไม่เหมือนใคร	15	60.00%
2. เครื่องแต่งกายมีการผสมผสานในรูปแบบเฉพาะตัว	6	24.00%
3. เหตุผลอื่นๆ	2	8.00%
ไม่เห็นความแตกต่างใดๆของการออกแบบตัวละคร	2	8.00%
<b>รวม</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

กลุ่มที่ 3 กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน จำนวน 25 คน ได้ระบุในแบบสอบถามในเรื่องของความแตกต่างด้านการออกแบบตัวละครในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติที่จัดทำขึ้นโดยผู้วิจัย เมื่อเทียบกับการ์ตูนออกแบบตัวละครในการ์ตูนพุทธประวัติอื่นๆ พบว่าผู้ที่คิดว่าการออกแบบตัวละครมีในการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้มีความแตกต่างจากการ์ตูนพุทธประวัติอื่นๆ พร้อมทั้งระบุเหตุผลมีจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100 จากจำนวนผู้ชมในกลุ่มที่ 3 ทั้งหมด 25 คน โดยสามารถจำแนกเหตุผลของความแตกต่างในการ์ตูนออกแบบตัวละครในการ์ตูนพุทธประวัติของผู้วิจัย กับการ์ตูนออกแบบตัวละครในการ์ตูนพุทธประวัติเรื่องอื่นๆ ได้ 3 เหตุผลใหญ่ๆ คือ เรื่องของรูปลักษณะของตัวละคร และเรื่องของสีเส้นและเครื่องแต่งกายของตัวละคร และเรื่องของการละเอียดของเส้นสายในการวาดตัวละคร แต่ก็พบว่าไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 ที่รู้ลึกถึงความไม่แตกต่างในการ์ตูนออกแบบตัวละครในการ์ตูนสั้น พุทธประวัติของผู้วิจัย เมื่อเทียบกับการ์ตูนพุทธประวัติเรื่องอื่น เป็นจำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0 ของจำนวนผู้ชมในกลุ่มที่ 3 ทั้งหมด 25 คน ดังจะแจกแจงได้ ดังนี้

ความแตกต่างในการออกแบบตัวละคร	จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
1. รูปลักษณ์ของตัวละครไม่เหมือนใคร เป็นแบบเฉพาะตัว	13	52.00%
2. สีเส้นและเครื่องแต่งกายมีการผสมผสานเฉพาะตัว	8	32.00%
3. การใช้เส้นสายในการวาดตัวละคร	4	16.00%
ไม่เห็นความแตกต่างใดๆของการออกแบบตัวละคร	0	0.00%
<b>รวม</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

สรุป จากการตอบแบบสอบถามจากกลุ่มผู้ชมทั้ง 3 ได้แก่ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และกลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า ด้านการออกแบบตัวละครนั้น ทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า สิ่งที่ผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มนั้นมีความพึงพอใจมากที่สุดในเรื่องของการออกแบบตัวละครในการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้ นั้น เป็นเรื่องของรูปลักษณ์ของตัวละครต่างๆ ซึ่งผู้ชมได้ให้เหตุผลว่า รูปลักษณ์ของตัวละครต่างๆในการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้ นั้น เป็นการออกแบบที่มีลักษณะของการผสมผสานที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้ออกแบบเอง โดยไม่ได้ไปอิงการออกแบบตัวละครจากการ์ตูนเรื่องอื่นๆแต่อย่างใด รวมถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายและการใช้สีเส้นต่างๆของตัวละคร ก็เป็นการผสมผสานสีเส้นที่มีความลงตัว โดยใช้สีโทนที่ไม่จัดนัก ดูแล้วสบายตา ในขณะที่เดียวกันสีเส้นที่ใช้ก็สามารถไปกันได้ดีกับเนื้อเรื่องที่น่าเสนอทั้งหมด และสามารถสร้างบรรยากาศของภาพที่ออกมาได้อย่างดี และไม่เหมือนใคร ซึ่งสามารถทำให้ผู้ชมสามารถจดจำตัวละครต่างๆได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

นอกจากนี้ผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม จำนวน 300 คน ได้ประเมินในด้านการออกแบบตัวละครว่าอยู่ในระดับดีที่สุด 120 คน คิดเป็นร้อยละ 40 ประเมินว่าอยู่ในระดับดี จำนวน 150 คน คิดเป็น ร้อยละ 50 และอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 10 ตามลำดับ ซึ่งจากการประเมินจากผู้ชมสามารถระบุได้โดยภาพรวมว่าการออกแบบตัวละครของการ์ตูนวันพุทธประวัติอยู่ในระดับดี

### 5.3 ผลสรุปด้านศิลปกรรมของฉาก

ในการออกแบบด้านศิลปกรรมที่ผู้วิจัยหมายถึงนั้น คือ การออกแบบทางด้านศิลปกรรมของฉากต่างๆที่อยู่ในการ์ตูนสั้นพุทธประวัติเรื่องนี้ โดยจะแบ่งเป็นสถานที่ต่างๆ ตามที่ได้นำเสนอไว้ในบทที่ 4 แล้วนั้น และสามารถสรุปผลจากแบบสอบถามจากกลุ่มผู้ชมทั้งหมด 300 คน โดยสามารถแบ่งกลุ่มและสรุปผลได้ดังนี้

**ตารางที่ 13** ทักษะคติของผู้ชมกลุ่มที่ 1 นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี จำนวน 250 คน ด้านการออกแบบฉาก

ประเด็นต่างในด้าน การออกแบบฉาก	ระดับความพึงพอใจ					ผล รวม	ค่า เฉลี่ย	
		5	4	3	2			1
การออกแบบ สิ่งก่อสร้างในรูปแบบ ของสัญลักษณ์แผนที่	ความถี่	75	95	70	10	0	250	3.94
	ร้อยละ	30.00%	38.00%	28.00%	4.00%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ ฉากมีพระประสูติกาล	ความถี่	70	100	60	20	0	250	3.88
	ร้อยละ	28.00%	40.00%	24.00%	8.00%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ใช้สีเหลืองอ่อนเป็นสี หลักของฉากต่างๆ	ความถี่	90	80	65	15	0	250	3.98
	ร้อยละ	36.00%	32.00%	26.00%	6.00%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ใช้สีแดง และสีดำใน ฉากมารผจญ	ความถี่	65	93	70	22	0	250	3.80
	ร้อยละ	26.00%	37.20%	28.00%	8.80%	0%	100%	
ความสมบูรณ์ของฉาก ตรัสรู้	ความถี่	100	85	60	5	0	250	4.12
	ร้อยละ	40.00%	34.00%	24.00%	2.00%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ ฉาก และตัวละคร	ความถี่	77	95	75	3	0	250	3.98
	ร้อยละ	30.80%	38.00%	30.00%	1.20%	0%	100%	
อารมณ์ของผู้ชมที่มีต่อ ฉากปริณิพพาน	ความถี่	73	90	80	7	0	250	3.92
	ร้อยละ	29.20%	36.00%	32.00%	2.80%	0%	100%	
ความสมบูรณ์ในการ จัดองค์ประกอบฉาก	ความถี่	82	95	63	10	0	250	4.00
	ร้อยละ	32.80%	38.00%	25.20%	4.00%	0%	100%	

จากตารางที่ 13 สามารถสรุปได้ว่าในความคิดเห็นในด้านการออกแบบศิลปกรรมในฉากของการ์ตูนสั้นพุทธประวัติที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรคขึ้นพบว่า

เรื่องความเหมาะสมในการออกแบบสิ่งก่อสร้างในรูปแบบของสัญลักษณ์บนแผนที่ ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมคิดการออกแบบฉากที่เป็นลักษณะของสิ่งก่อสร้างให้เป็นรูปสัญลักษณ์บนแผนที่นั้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี มากที่สุดเป็นจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 38 อยู่ในระดับดีที่สุุดจำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 30 อยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 28 และอยู่ในระดับเฉยๆ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 4 ตามลำดับ ของจำนวนผู้ชมในกลุ่มที่ 1 จำนวน 250 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี ที่คิดว่าการออกแบบฉากสิ่งก่อสร้างให้อยู่ในรูปแบบของสัญลักษณ์บนแผนที่อยู่ในระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความเหมาะสมของฉากพระนางสิริมหามายามีพระประสูติกาล ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการออกแบบฉากดังกล่าวนี้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี มากที่สุดเป็นจำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในระดับดีที่สุุด จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 28 อยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 24 และอยู่ในระดับเฉยๆ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 8 ตามลำดับ จากผู้ชมในกลุ่มที่ 1 ทั้งหมด 250 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี ที่คิดว่าการออกแบบฉากการมีพระประสูติกาลนั้นไม่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความเหมาะสมในการใช้สีเหลืองอ่อนเป็นสีหลักของฉากต่างๆ ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมคิดว่ามีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับดีที่สุุด มากที่สุดจำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 36 อยู่ในระดับดี จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 32 อยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 26 และอยู่ในระดับเฉยๆ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 6 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมดในกลุ่มที่ 1 จำนวน 250 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี แสดงความคิดเห็นว่าการออกแบบฉากพระประสูติกาลของพระนางสิริมหามายานั้นอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความเหมาะสมในการใช้สีแดง และสีดำในฉากมกราคม ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมคิดว่าความสมบูรณ์ของการใช้สีแดง และสีดำในฉากดังกล่าวอยู่ในระดับดี มากที่สุดเป็นจำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 37.2 อยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 28 อยู่ในระดับดี 65 คน คิดเป็นร้อยละ 26 และอยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 8.8 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมดในกลุ่มที่ 1 จำนวน 250 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี ที่คิดว่าฉากดังกล่าวในเรื่องของการใช้สีแดง และสีดำเป็นสีหลักไม่มีความสมบูรณ์ และอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความสมบูรณ์ของฉากตรัสรู้ที่ริมแม่น้ำเนรัญชรา ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมคิดว่าฉากตรัสรู้ที่นี่มีความสมบูรณ์อยู่ในระดับดีที่สุด มากที่สุดเป็นจำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในระดับดี จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 34 อยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 24 และอยู่ในระดับเฉยๆ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2 ตามลำดับ จากกลุ่มผู้ชมทั้งหมดในกลุ่มที่ 1 จำนวน 250 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี คิดว่าไม่มีความสมบูรณ์ในการออกแบบฉากตรัสรู้หรือการออกแบบฉากดังกล่าวอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความเหมาะสมระหว่างฉาก และตัวละคร ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการออกแบบฉากต่างๆกับตัวละคร มีความเข้ากันอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 38 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 30.8 อยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 30 และอยู่ในระดับเฉยๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.2 ตามลำดับ จากผู้ชมในกลุ่มที่ 1 ทั้งหมด จำนวน 250 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี คิดว่าการออกแบบฉาก และตัวละครในฉากไม่มีความสัมพันธ์กันอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องอารมณ์ของผู้ชมที่มีต่อฉากปริณิพพาน ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า การออกแบบฉากปริณิพพานส่งผลต่ออารมณ์ของผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี อยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 36 อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 32 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 29.2 และอยู่ในระดับเฉยๆ

จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมด จำนวน 250 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี คิดว่าเป็นฉากที่อยู่ในระดับที่ควรปรับปรุงแต่อย่างไร

เรื่องความสมบูรณ์ในการจัดองค์ประกอบของภาพฉากต่างๆ ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี พบว่า

ผู้ชมให้ความคิดเห็นในการจัดองค์ประกอบของภาพในฉากว่าอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 38 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 32.8 อยู่ในระดับปานกลาง 63 คน คิดเป็นร้อยละ 25.2 และอยู่ในระดับเฉยๆ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 4 ตามลำดับ จากผู้ชมในกลุ่มที่ 1 ทั้งหมด จำนวน 250 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี มีความคิดเห็นในเรื่องของการจัดองค์ประกอบของภาพฉากในการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินั้น อยู่ในระดับที่ควรปรับปรุงแต่อย่างไร



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 14** ทศนคติของผู้ชมกลุ่มที่ 2 นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง อายุ 18 – 22 ปี  
จำนวน 25 คน ด้านการออกแบบฉาก

ประเด็นต่างในด้าน การออกแบบฉาก	ระดับความพึงพอใจ					ผล รวม	ค่า เฉลี่ย	
		5	4	3	2			1
การออกแบบ สิ่งก่อสร้างในรูปแบบ ของสัญลักษณ์แผนที่	ความถี่	9	10	6	0	0	25	4.12
	ร้อยละ	36.00%	34.00%	24.00%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ ฉากมีพระประสูติกาล	ความถี่	9	11	5	0	0	25	4.16
	ร้อยละ	36.00%	44.00%	20.00%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ใช้สีเหลืองอ่อนเป็นสี หลักของฉากต่างๆ	ความถี่	10	12	3	0	0	25	4.28
	ร้อยละ	40.00%	48.00%	12.00%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ใช้สีแดง และสีดำใน ฉากมารผจญ	ความถี่	12	10	3	0	0	25	4.36
	ร้อยละ	48.00%	40.00%	12.00%	0%	0%	100%	
ความสมบูรณ์ของฉาก ตรัสรู้	ความถี่	11	13	1	0	0	25	4.40
	ร้อยละ	44.00%	52.00%	4.00%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ ฉาก และตัวละคร	ความถี่	13	9	3	0	0	25	4.40
	ร้อยละ	52.00%	36.00%	12.00%	0%	0%	100%	
อารมณ์ของผู้ชมที่มีต่อ ฉากปรินิพพาน	ความถี่	11	13	1	0	0	25	4.40
	ร้อยละ	44.00%	52.00%	4.00%	0%	0%	100%	
ความสมบูรณ์ในการ จัดองค์ประกอบฉาก	ความถี่	10	12	3	0	0	25	4.28
	ร้อยละ	40.00%	48.00%	12.00%	0%	0%	100%	

จากตารางที่ 14 สามารถสรุปได้ว่าในความคิดเห็นในด้านการออกแบบศิลปกรรมในฉากของการ์ตูนสั้นพุทธประวัติที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นพบว่า

เรื่องความเหมาะสมในการออกแบบสิ่งก่อสร้างในรูปแบบของสัญลักษณ์บนแผนที่ ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง พบว่า

ผู้ชมมีความคิดเห็นในเรื่องของการออกแบบฉากที่เป็นลักษณะของสิ่งก่อสร้าง ให้เป็นรูปสัญลักษณ์บนแผนที่นั้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี มากที่สุดเป็นจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 36 และอยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 6 คิดเป็นร้อยละ 24 ตามลำดับ จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง ที่คิดว่าการออกแบบฉากสิ่งก่อสร้างให้อยู่ในรูปแบบของสัญลักษณ์บนแผนที่อยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความเหมาะสมของฉากพระนางสิริมหามายามีพระประสูติกาล ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง พบว่า

ผู้ชมมีความคิดเห็นว่าการออกแบบฉากดังกล่าวนี้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี มากที่สุดเป็นจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 44 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 36 และอยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ตามลำดับ จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง ที่คิดว่าการออกแบบฉากการมีพระประสูติกาลนั้นไม่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับที่เฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความเหมาะสมในการใช้สีเหลืองอ่อนเป็นสีหลักของฉากต่างๆ ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง พบว่า

ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นว่ามีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 12 ตามลำดับ จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง ที่คิดว่าการออกแบบฉากพระประสูติกาลของพระนางสิริมหามายานี้ในอยู่ในระดับเฉยๆ และในระดับที่ควรปรับปรุง



เรื่องความเหมาะสมในการใช้สีแดง และสีดำในฉากมารวมจณ ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง พบว่า

ผู้ชมคิดว่าความสมบูรณ์ของการใช้สีแดง และสีดำในฉากดังกล่าวอยู่ในระดับดีที่สุด มากที่สุดเป็นจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48 อยู่ในระดับดี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และอยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 12 ตามลำดับ จากผู้ชมทั้งหมดในกลุ่มที่ 2 จำนวน 25 คน จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง ที่คิดว่าฉากดังกล่าวในเรื่องของการใช้สีแดง และสีดำเป็นสีหลักไม่มีความสมบูรณ์อยู่ในระดับเฉย และอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความสมบูรณ์ของฉากตรัสรู้ที่ริมแม่น้ำเนรัญชรา ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง พบว่า

ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นว่าฉากตรัสรู้นี้นั้นมีความสมบูรณ์อยู่ในระดับดี มากที่สุดเป็นจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 52 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 44 และอยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4 ตามลำดับ จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง ที่คิดว่าไม่มีความสมบูรณ์ในการออกแบบฉากตรัสรู้หรือการออกแบบฉากดังกล่าวอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความเหมาะสมระหว่างฉาก และตัวละคร ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการออกแบบฉากต่างๆกับตัวละคร มีความเข้ากันอยู่ในระดับดีที่สุด มากที่สุดจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 52 อยู่ในระดับดี จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 36 และอยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 12 ตามลำดับ จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง ที่คิดว่าการออกแบบฉาก และตัวละครในฉากไม่มีความสัมพันธ์กันอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องอารมณ์ของผู้ชมที่มีต่อฉากปรินิพพาน ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ นักเรียนด้านสื่อสารการ  
แสดง พบว่า

ผู้ชมมีความเห็นต่อการออกแบบฉากปรินิพพานว่าส่งผลต่ออารมณ์ของผู้ชมอยู่ในระดับดี มาก  
ที่สุดจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 52 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 44 และ  
อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4 ตามลำดับ จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน  
โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง ที่คิดว่าเป็นฉากที่อยู่ในระดับเฉยๆ และ  
ระดับที่ควรปรับปรุงแต่อย่างไร

เรื่องความสมบูรณ์ในการจัดองค์ประกอบของภาพฉากต่างๆ ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ  
นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง พบว่า

ผู้ชมมีความคิดเห็นในการจัดองค์ประกอบของภาพในฉากว่าอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 12  
คน คิดเป็นร้อยละ 48 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และอยู่ในระดับปาน  
กลาง 3 คน คิดเป็นร้อยละ 12 ตามลำดับ จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 2  
คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง ที่คิดว่าการจัดองค์ประกอบของภาพฉากในการ์ตูนสั้นพุทธ  
ประวัตินั้นอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุงแต่อย่างไร

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 15** ทศนคติของผู้ชมกลุ่มที่ 3 นักเรียนด้านแอนิเมชัน อายุ 18 – 22 ปี จำนวน 25คน  
ด้านการออกแบบฉาก

ประเด็นต่างในด้าน การออกแบบฉาก	ระดับความพึงพอใจ					ผล รวม	ค่า เฉลี่ย	
		5	4	3	2			1
การออกแบบ สิ่งก่อสร้างในรูปแบบ ของสัญลักษณ์แผนที่	ความถี่	11	12	2	0	0	25	4.36
	ร้อยละ	44.00%	48.00%	8.00%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ ฉากมีพระประสูติกาล	ความถี่	10	12	3	0	0	25	4.28
	ร้อยละ	40.00%	48.00%	12.00%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ใช้สีเหลืองอ่อนเป็นสี หลักของฉากต่างๆ	ความถี่	11	10	4	0	0	25	4.28
	ร้อยละ	44.00%	40.00%	16.00%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ใช้สีแดง และสีดำใน ฉากमारผจญ	ความถี่	9	13	3	0	0	25	4.24
	ร้อยละ	36.00%	52.00%	12.00%	0%	0%	100%	
ความสมบูรณ์ของฉาก ตรัสรู้	ความถี่	9	11	5	0	0	25	4.16
	ร้อยละ	36.00%	44.00%	20.00%	0%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ ฉาก และตัวละคร	ความถี่	11	13	1	0	0	25	4.40
	ร้อยละ	44.00%	52.00%	4.00%	0%	0%	100%	
อารมณ์ของผู้ชมที่มีต่อ ฉากปรีณิพพาน	ความถี่	12	12	1	0	0	25	4.44
	ร้อยละ	48.00%	48.00%	4.00%	0%	0%	100%	
ความสมบูรณ์ในการ จัดองค์ประกอบฉาก	ความถี่	10	12	3	0	0	25	4.28
	ร้อยละ	40.00%	48.00%	12.00%	0%	0%	100%	

จากตารางที่ 15 สามารถสรุปได้ว่าในความคิดเห็นในด้านการออกแบบศิลปกรรมในฉากของการ์ตูนสั้นพุทธประวัติที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นพบว่า

เรื่องความเหมาะสมในการออกแบบสิ่งก่อสร้างในรูปแบบของสัญลักษณ์บนแผนที่ ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือ นักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมมีความคิดเห็นต่อการออกแบบฉากที่เป็นลักษณะของสิ่งก่อสร้าง ให้เป็นรูปสัญลักษณ์บนแผนที่นั้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี มากที่สุดเป็นจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48 อยู่ในระดับดีที่สูงสุด จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 44 และอยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 2 คิดเป็นร้อยละ 8 ตามลำดับ จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน ที่คิดว่าการออกแบบฉากสิ่งก่อสร้างให้อยู่ในรูปแบบของสัญลักษณ์บนแผนที่อยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความเหมาะสมของฉากพระนางสิริมหามายามีพระประสูติกาล ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือ นักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมมีความคิดเห็นว่าการออกแบบฉากดังกล่าวนี้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี มากที่สุดเป็นจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48 อยู่ในระดับดีที่สูงสุด จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และอยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 12 ตามลำดับ จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน ที่คิดว่าการออกแบบฉากการมีพระประสูติกาลนั้นไม่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับที่เฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความเหมาะสมในการใช้สีเหลืองอ่อนเป็นสีหลักของฉากต่างๆ ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือ นักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมมีความคิดเห็นว่ามีเหมาะสมกับเนื้อเรื่องอยู่ในระดับดีที่สูงสุด มากที่สุดจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 44 อยู่ในระดับดี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 อยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 16 ตามลำดับ จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน ที่คิดว่าการออกแบบฉากพระประสูติกาลของพระนางสิริมหามายานั้นอยู่ในระดับเฉยๆ และในระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความเหมาะสมในการใช้สีแดง และสีดำในฉากมกราคม ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือ นักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นในเรื่องความสมบูรณ์ของการใช้สีแดง และสีดำในฉากดังกล่าวอยู่ในระดับดี มากที่สุดเป็นจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 52 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 36 และอยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 12 ตามลำดับ จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน ให้ความคิดเห็นว่าฉากดังกล่าวในเรื่องของการใช้สีแดง และสีดำเป็นสีหลักไม่มีความสมบูรณ์อยู่ในระดับเฉย และอยู่ในระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความสมบูรณ์ของฉากตรัสรู้ที่ริมแม่น้ำเนรัญชรา ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือ นักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นว่าฉากตรัสรู้ที่ริมแม่น้ำเนรัญชราอยู่ในระดับดี มากที่สุดเป็นจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 44 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 36 และอยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ตามลำดับ จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน ที่คิดว่าไม่มีความสมบูรณ์ในการออกแบบฉากตรัสรู้หรือการออกแบบฉากดังกล่าวอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องความเหมาะสมระหว่างฉาก และตัวละคร ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือ นักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมคิดว่าการออกแบบฉากต่างๆกับตัวละคร มีความเข้ากันอยู่ในระดับดี มากที่สุดจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 52 อยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 44 และอยู่ในระดับปานกลางหรือพอใช้ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4 ตามลำดับ จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน คิดว่าการออกแบบฉาก และตัวละครในฉากไม่มีความสัมพันธ์กันอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุง

เรื่องอารมณ์ของผู้ชมที่มีต่อฉากปรินิพพาน ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือ นักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

การออกแบบฉากปรินิพพานส่งผลต่ออารมณ์ของผู้ชมอยู่ในระดับดีที่สุด จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48 อยู่ในระดับดีที่มากที่สุด จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48 ซึ่งเท่ากับกับระดับดีที่สุด และอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4 ตามลำดับ จากจำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน คิดว่าเป็นฉากที่อยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุงแต่อย่างไร

เรื่องความสมบูรณ์ในการจัดองค์ประกอบของภาพฉากต่างๆ ของกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือ นักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่า

ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นในการจัดองค์ประกอบของภาพในฉากว่าอยู่ในระดับดี มากที่สุด จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 48 อยู่ในระดับดีที่มากที่สุด จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และอยู่ในระดับปานกลาง 3 คน คิดเป็นร้อยละ 12 ตามลำดับ จำนวนผู้ชมทั้งหมด 25 คน โดยไม่มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน มีความคิดเห็นในเรื่องของการจัดองค์ประกอบของภาพฉากในการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินั้นอยู่ในระดับเฉยๆ และระดับที่ควรปรับปรุงแต่อย่างไร

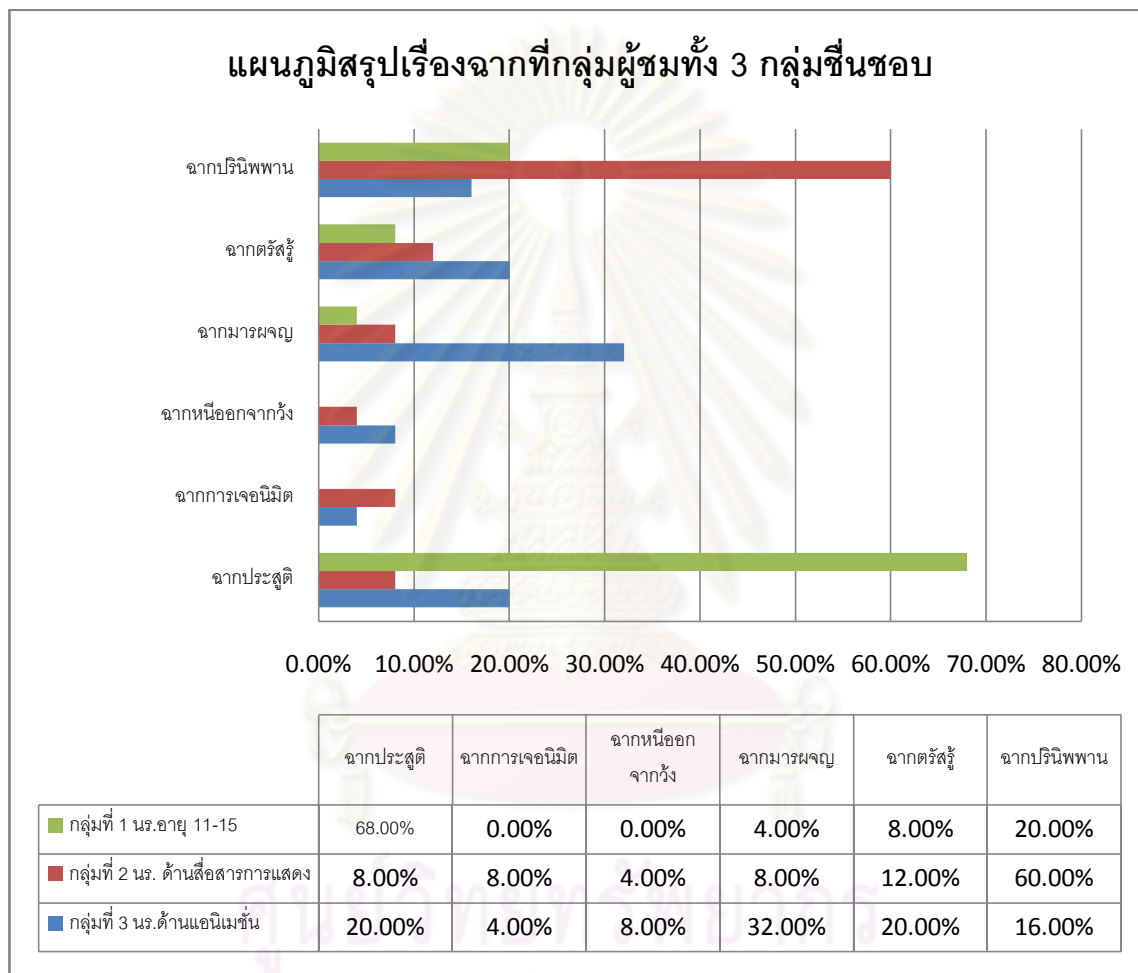
ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ตารางที่ 16** สรุปผลการประเมินของกลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม จำนวน 300 คน ด้านการออกแบบฉาก

ประเด็นต่างในด้าน การออกแบบฉาก	ระดับความพึงพอใจ					ผล รวม	ค่า เฉลี่ย	
		5	4	3	2			1
การออกแบบ สิ่งก่อสร้างในรูปแบบ ของสัญลักษณ์แผนที่	ความถี่	95	117	78	10	0	300	3.99
	ร้อยละ	31.67%	39.00%	26.00%	3.33%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ ฉากมีพระประสูติกาล	ความถี่	89	123	68	20	0	300	3.95
	ร้อยละ	29.67%	41.00%	22.66%	6.67%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ใช้สีเหลืองอ่อนเป็นสี หลักของฉากต่างๆ	ความถี่	111	102	72	15	0	300	4.03
	ร้อยละ	37.00%	34.00%	24.00%	5.00%	0%	100%	
ความเหมาะสมในการ ใช้สีแดง และสีดำใน ฉากमारผจญ	ความถี่	86	116	76	22	0	300	3.89
	ร้อยละ	28.67%	38.66%	25.34%	7.33%	0%	100%	
ความสมบูรณ์ของฉาก ตรัสรู้	ความถี่	120	109	66	5	0	300	4.15
	ร้อยละ	40.00%	36.34%	22.00%	1.66%	0%	100%	
ความเหมาะสมของ ฉาก และตัวละคร	ความถี่	101	117	79	3	0	300	4.05
	ร้อยละ	33.66%	39.00%	26.34%	1.00%	0%	100%	
อารมณ์ของผู้ชมที่มีต่อ ฉากปรีณิพพาน	ความถี่	96	115	82	7	0	300	4.00
	ร้อยละ	32.00%	38.34%	27.33%	2.33%	0%	100%	
ความสมบูรณ์ในการ จัดองค์ประกอบฉาก	ความถี่	102	119	69	10	0	300	4.04
	ร้อยละ	34.00%	39.67%	23.00%	3.33%	0%	100%	

ฉากต่างๆที่ผู้ชมในแต่ละกลุ่มมีความพึงพอใจมากที่สุด หลังจากผู้วิจัยได้คัดเลือกฉากต่างๆจากแบบสอบถามของกลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มมา ได้แก่ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และกลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน สามารถสรุปได้ดังแผนภูมิที่ 2

แผนภูมิที่ 2 แผนภูมิสรุปความชื่นชอบในเรื่องของการออกแบบฉากของผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม



หลังจากที่ได้สรุปแบบสอบถามทั้ง 3 กลุ่มออกมาแล้วนั้น สามารถแจกแจงเป็นแต่ละกลุ่มได้

ดังนี้



## ผู้ชมกลุ่มที่ 1 นักเรียนอายุ 11-15 ปี

ฉากที่ผู้ชมในกลุ่มที่ 1 ที่ชื่นชอบมากที่สุดคือ ฉากพระประสูติกาลของพระนางสิริมหามายา ณ สวนลุมพินี มีผู้ชมในกลุ่มที่ 1 ที่ชื่นชอบการออกแบบฉากนี้ จำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 68 จากผู้ชมในกลุ่มที่ 1 ทั้งหมด จำนวน 250 คน โดยแบ่งเหตุผลที่ชื่นชอบฉากดังกล่าวออกเป็นข้อๆได้ดังนี้

- ชอบเนื่องจากมีสีสันสวยงาม สดใส
- ชอบเนื่องให้ความรู้สึกดีขณะได้รับชม
- ชอบเนื่องจากดอกบัวที่สวยงาม

รองลงมาคือฉากปริศนาจำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ฉากตรัสรู้ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 8 และฉากมารผจญ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 4 ตามลำดับ โดยที่ผู้ชมในกลุ่มที่ 1 นั้นไม่มีผู้ชมคนใดระบุว่าชื่นชอบฉากการพบเห็นนิมิตร และฉากหนีออกจากวังของเจ้าชายเลย

## ผู้ชมกลุ่มที่ 2 นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง

ฉากที่ผู้ชมในกลุ่มที่ 2 มีความชื่นชอบมากที่สุดคือ ฉากปริศนา โดยมีจำนวนของผู้ชมในกลุ่มที่ 2 ที่มีความชื่นชอบฉากปริศนาคือ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 60 ของจำนวนผู้ชมในกลุ่มที่ 2 ทั้งหมด จำนวน 25 คน โดยสามารถแบ่งเหตุผลของการชื่นชอบฉากปริศนาได้เป็นข้อๆ ดังนี้

- ชอบเนื่องจากสามารถสื่อถึงอารมณ์ได้ดี
- ชอบเนื่องจากการใช้สีสันในฉากมีความสวยงาม
- ชอบเนื่องจากการออกแบบภาพรวมของฉากดูสมบูรณ์แบบที่สุด

รองลงมาคือฉากตรัสรู้ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 12 ฉากประสูติ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 8 ฉากการพบเห็นนิมิตร จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 8 ฉากมารผจญจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 8 และฉากหนีออกจากวัง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4 ตามลำดับ โดยจะเห็นได้ว่ากลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 มีผู้ให้ความชื่นชอบประสูติ ฉากการเห็นนิมิตร ฉากมารผจญ เป็นจำนวนเท่ากันทั้งหมด

### ผู้ชมกลุ่มที่ 3 นักเรียนด้านแอนิเมชัน

ฉากที่ผู้ชมในกลุ่มที่ 3 มีความชื่นชอบมากที่สุดคือ ฉากमारผจญ โดยมีจำนวนของผู้ชมในกลุ่มที่ 3 ที่มีความชื่นชอบฉากमारผจญนี้ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 32 ของจำนวนผู้ชมในกลุ่มที่ 3 ทั้งหมด จำนวน 25 คน โดยสามารถแบ่งเหตุผลของการชื่นชอบฉากमारผจญได้เป็นข้อใหญ่ๆ ดังนี้

- ชอบเนื่องจากการตีความของผู้ออกแบบ
- ให้ความรู้สึกถึงการต่อสู้ทางด้านจิตใจได้ดี
- การใช้สีสັນในฉากบ่งบอกถึงอารมณ์ของฉากได้ดี

รองลงมาคือฉากประสูติ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ฉากตรัสรู้จำนวน 5 คนคิดเป็นร้อยละ 20 ฉากปริณิพพาน จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 16 ฉากหนีออกจากวังของเจ้าชาย จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 8 และฉากการพอมเห็นมิตของเจ้าชาย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4 ตามลำดับ โดยฉากประสูติ และฉากตรัสรู้ มีผู้ชมในกลุ่มที่ 3 เลือกให้เป็นฉากที่ชื่นชอบมากที่สุดในจำนวนเท่ากัน

จะเห็นได้ว่าจากผลสรุปในการใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวัดผลของกลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี กลุ่มที่ 2 นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และกลุ่มที่ 3 นักเรียนด้านแอนิเมชัน พบว่ามีผลตอบรับหลังจากได้รับชมการ์ตูนสั้นพุทธประวัติ ซึ่งเป็นผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาโดยผู้วิจัย เพื่อนำมาประกอบกับการทำงานวิจัยเล่นนี้ จะพบได้ว่าผลที่ได้ในเรื่องของการออกแบบตัวละคร และการออกแบบด้านศิลปกรรมในฉากต่าง ๆ นั้น จะมีความแตกต่างเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ซึ่งผลที่ได้จากกลุ่มผู้ชม 3 กลุ่มที่มีความแตกต่างกัน จากการประเมินของผู้วิจัยแล้ว อาจเกิดขึ้นจากพื้นฐานทางด้านวัยวุฒิ และพื้นฐานทางการศึกษาที่มีความแตกต่างกัน และความรู้เฉพาะทางที่กลุ่มผู้ชมในแต่ละกลุ่มมีความแตกต่างกัน

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละครและการออกแบบศิลปกรรมในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันจากพุทธประวัติเป็นการศึกษากระบวนการออกแบบตัวละครและศิลปกรรมในงานแอนิเมชันเพื่อสื่อสารคุณลักษณะเฉพาะของตัวละครและบรรยากาศของฉากตาม ท้องเรื่อง การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีวิจัยสร้างสรรค์และประเมินผล โดยผู้วิจัยได้สร้างสรรค์งานแอนิเมชัน จากพุทธประวัติ ความยาว 20 นาที โดยใช้โปรแกรม Photoshop ในการเขียน Storyboard การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก รวมถึงการเคลื่อนไหวของตัวละคร และใช้โปรแกรม After Effect ในการใส่เทคนิคพิเศษ เช่น แสงสว่างต่างๆ พลุ รั้วน้ำ ไปไม้ปลิว เป็นต้น และนำไปทดสอบกับกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย 3 กลุ่ม จำนวน 300 คน ได้แก่ กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี จำนวน 250 คน จากโรงเรียนเรวัต จำนวน 125 คน และโรงเรียนอัมพรไพศาล จำนวน 125 คน โดยทั้งหมดเป็นนักเรียนในระดับ ประถมศึกษาตอนปลาย – มัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง อายุ 18 – 22 ปี จากสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต จำนวน 25 คน กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน อายุ 18 – 22 ปี จำนวน 25 คน จากสาขาการออกแบบแอนิเมชันและการพัฒนาเกม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต และผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันจำนวน 5 ท่าน

การสรุปและการอภิปรายผลตลอดจนข้อจำกัดของการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยจะได้นำเสนอ ดังต่อไปนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

สามารถสรุปได้เป็น 2 ส่วนดังนี้

##### 5.1.1 กระบวนการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ลงมือวางแผนงานทั้งหมดก่อนเป็นอันดับแรก โดยเริ่มจากการกำหนดภาพรวมทั้งหมดในเรื่องของการออกแบบต่างๆ รวมถึงเรื่องเนื้อหาที่จะนำเสนอ โดยเริ่มจากการกำหนด ความยาวของตัวภาพยนตร์ โดยกำหนดไว้เป็นเวลาโดยรวมประมาณ 20 นาที เนื่องจากกลุ่มผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย

นั่นมีกลุ่มหนึ่งที่จัดอยู่ในกลุ่มของเด็กเล็ก ผู้วิจัยจึงไม่ต้องการให้เนื้อเรื่องมีความยาวมากไปกว่านี้ เพราะอาจทำให้กลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กเกิดความเบื่อหน่าย และขาดสมาธิในการรับชมนั่นเอง

- กระบวนการสร้างสรรค์บทและ Storyboard

หลังจากที่ได้ทำการกำหนดความยาวของตัวภาพยนตร์แล้ว ผู้วิจัยก็ได้ลงมือทำบทเป็นอย่างแรก โดยทำการกำหนดเรื่องที่จะนำเสนอออกเป็น 4 ช่วงใหญ่ๆด้วยกัน ได้แก่

- ช่วงประสูติ
- วัยเยาว์ – ก่อนออกผนวช
- หลังจากออกผนวช – ตรัสรู้
- หลังจากตรัสรู้ – ปรีณิพพาน

ซึ่งในแต่ละส่วนของเนื้อเรื่องจะเป็นการรวบรวมมาจากหนังสือพุทธประวัติสำหรับเยาวชน พุทธทาสภิกขุ และในแต่ละส่วนของบทจะมีฉากสำคัญๆซึ่งเป็นจุดเน้นที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ เช่น ในช่วงประสูติ จุดเน้นของเหตุการณ์ที่อยู่ในช่วงประสูตินั้นมีอยู่ 2 เหตุการณ์ด้วยกันคือ เหตุการณ์ตอนที่พระนางสิริมหามายาทรงมีพระสุบินเห็นพระยาช้างเผือกนำดอกบัวเงินดอกบัวทองมาถวายพระนาง ซึ่งเป็นนิมิตหมายที่บอกถึงการลงมาจุติยังโลกมนุษย์ของพระพุทธเจ้านั่นเอง และอีกเหตุการณ์หนึ่งคือ เหตุการณ์ในช่วงของการประสูติของพระพุทธเจ้า ณ สวนลุมพินีวัน เนื่องจากเป็นวันแรกที่พระพุทธเจ้าได้จุติมายังบนโลกนี้

ช่วงวัยเยาว์ – ก่อนออกผนวช คือ เหตุการณ์ที่เจ้าชายสิทธัตถะได้มีโอกาสเสด็จออกนอกวังและไปพบเห็นนิมิตต่างๆ ซึ่งเป็นเหตุผลที่เจ้าชายตัดสินใจตัดสินพระทัยออกผนวช

หลังออกผนวช – ตรัสรู้ คือเหตุการณ์ในตอนมารมัจจุ เนื่องจากเป็นสิ่งที่มาขัดขวางการตรัสรู้ของพระองค์ และฉากการตรัสรู้ ซึ่งทั้ง 2 ฉากนี้เป็นฉากที่มีความต่อเนื่องกัน

หลังจากตรัสรู้ – ปรีณิพพาน คือ ฉากที่พระองค์ได้แสดงปฐมเทศนา “ธัมมจักกัปปวัตตนสูตร” ซึ่งทำให้เกิดพระภิกษุรูปแรกในพระพุทธศาสนา และอีกฉากหนึ่งคือฉากปรีณิพพานนั่นเอง

ในส่วนของการบรรณาการการสร้างสรรค์นั้น ผู้วิจัยได้ทำอย่างระมัดระวังเนื่องจากเรื่องราวที่ถูกนำเสนอเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ในการย่อความหรือปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่องในบางช่วงบางตอนจึงต้องมีความระมัดระวังในเรื่องของความครบถ้วน และการตีความเรื่องราวทั้งหมดจะต้องไม่ผิดไปจากต้นฉบับ ซึ่งในการทำบทนั้นอาจจะมีได้มีความหลากหลายในเรื่องราวปลีกย่อย หรือการเขียน Storyboard ก็มีได้มีมุขก๊อ้งที่มากมายหรือหาเท่าได้นัก ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากเนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนาจึงก่อให้เกิดข้อจำกัดในการนำเสนอทางด้านภาพที่ต้องระมัดระวังเป็นอย่างมากสำหรับผู้วิจัย และอีกเหตุผลหนึ่งก็คือเรื่องของระยะเวลาในการนำเสนอซึ่งมีเพียง 20 นาที จึงไม่อาจสามารถนำเสนอมุขก๊อ้งที่มีความหลากหลายมากนัก เพื่อจะสามารถนำเสนอเนื้อหาให้ครบทุกส่วน

- กระบวนการออกแบบตัวละคร

หลังจากได้มีการกำหนดขอบเขตของเนื้อเรื่องทั้งหมดแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบตัวละครเป็นขั้นตอนต่อไป โดยกำหนดรูปแบบโดยรวมของตัวละคร และยึดถึงวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่ได้ตั้งไว้ในเรื่องของการออกแบบตัวละครให้มีความเฉพาะ และเป็นกลางมากที่สุด นอกจากนี้ยังคำนึงถึงความแตกต่าง เพื่อสร้างคุณลักษณะเฉพาะตัวในการออกแบบ โดยตัวละครตัวแรกที่ผู้วิจัยออกแบบคือ พระเจ้าสุทโธทนะ และได้ใช้พระเจ้าสุทโธทนะเป็นตัวละครต้นแบบสำหรับการออกแบบตัวละครผู้ชายในตัวละครต่อไปทั้งในเรื่องของรูปลักษณ์ และเครื่องแต่งกายทั้งหมด อาทิเช่น การออกแบบเจ้าชายสิทธัตถะ นายฉินนะ และนายจุนทะ เป็นต้น

ในส่วนของการออกแบบตัวละครผู้หญิงนั้น ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบพระนางสิริมหามายาเป็นตัวละครแรก และใช้เป็นตัวละครต้นแบบในการออกแบบตัวละครผู้หญิงตัวอื่นๆต่อไปในเรื่องของรูปลักษณ์ ตลอดจนเครื่องแต่งกาย ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบพระนางมหาปชาบดี พระนางยโสธราพิมพา และนางสุชาดา

และยังมีการกำหนดรูปแบบของการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครด้วย โดยการออกแบบนั้นผู้วิจัยไม่ได้อิงจากเรื่องของประวัติศาสตร์เสื้อผ้าแต่อย่างใด แต่จะยึดในเรื่องของการผสมผสานและความสวยงามเป็นหลัก เช่นการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครผู้หญิงทั้ง 4 ตัว ในแต่ละคนจะมีผ้าคลุมศีรษะตามแบบของอินเดีย นุ่งกระโปรงหรือผ้าถุงในแบบของไทย แต่จะสวมใส่เสื้อที่มีลักษณะของเสื้อแบบจีนที่คาดอกอยู่ ซึ่งสามารถเห็นได้ในภาพยนตร์จีนย้อนยุค โดยเป็นเสื้อแขนสั้นพอดีตัวทั้งหมด เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้สามารถเห็นผิวพรรณของตัวละคร และดูแล้วไม่อึดอัด โดยความแตกต่างของเสื้อจะมีอยู่ในพระนางยโสธราพิมพาเท่านั้น ซึ่งจะเป็นเพียงเสื้อเกาะอกเท่านั้น เพื่อแสดงให้เห็นถึงวิสัยทัศน์ที่สดใส ดูน่ารัก และมีความแตกต่างกับชุดของผู้ใหญ่แต่ยังคงรูปแบบที่ไม่แตกต่างไปจากเดิม

นอกจากนี้ยังมีเรื่องของ การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครในกลุ่มของพราหมณ์และนักบวช ซึ่งผู้วิจัยมีความต้องการในการสร้างความแตกต่างของตัวละครพราหมณ์ – นักบวชทั้งหมดออกจากกัน ซึ่งผู้ชมจะสามารถมองเห็นความแตกต่างของเครื่องแต่งกายของตัวละครในกลุ่มนี้ได้ทันที เช่นตัวละครอสูตดาบส เป็นนักบวชอาวุโส เป็นที่นับถือของพระเจ้าสุทโธทนะ เครื่องแต่งกายจะมีสีเข้มและซีด เพื่อให้เหมาะสมกับวัย และแสดงถึงความคงแก่เรียน

ในส่วนของกลุ่มพราหมณ์ 8 คนได้รับเชิญมาร่วมพิธีสระเกล้าขนานนามพระกุมาร เครื่องแต่งกายทั้งหมดจะเป็นสีขาว โดยผู้วิจัยได้ใช้เรื่องของสิ่งที่เคยพบเห็นในการประกอบพิธีกรรมบางอย่างที่มีพราหมณ์มาเกี่ยวข้อง ซึ่งจะเครื่องแต่งกายจะเป็นสีขาว จึงนำสิ่งนี้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายของพราหมณ์ทั้ง 8

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสร้างความแตกต่างในการออกแบบเครื่องแต่งกายของอาฬารดาบส และอุทกดาบส โดยอาฬารดาบสจะแต่งกายเหมือนฤๅษี เหมือนที่เห็นตามวรรณคดีไทย ที่เครื่องแต่งกายจะเป็นหนังเสือ ในขณะที่อุทกดาบสจะสวมใส่เครื่องแต่งกายที่มีสีน้ำตาลเข้ม ไม่มีลวดลาย นอกจากนี้ยังไม่สร้อยประคำเส้นใหญ่ห้อยคอ ซึ่งในส่วนนี้ผู้วิจัยต้องการให้ตัวละคร 2 ตัวนี้มีความแตกต่าง และสามารถทำให้ผู้ชมทราบได้ว่าอาฬารดาบส และอุทกดาบสนั้นเป็นนักบวชต่างสำนักกัน

- กระบวนการออกแบบฉาก

ในขั้นต้นผู้วิจัยได้กำหนดภาพโดยรวมของบรรยากาศทั้งหมดของสถานที่ต่างๆในเรื่อง โดยกำหนดให้เป็นลักษณะของสถานที่โล่งกว้าง และปกคลุมไปด้วยต้นไม้ที่เขียวชอุ่ม ชุ่มชื้น รวมถึงการใช้แสง โดยจะกำหนดให้เป็นแสงแดดสีเหลืองอ่อนๆ ส่องเป็นริ้วผ่านมาตามช่องว่างของต้นไม้ ซึ่งจะให้ในเวลากลางวัน

ส่วนของฉากในเวลากลางคืน ผู้วิจัยก็กำหนดพื้นที่ให้มีลักษณะเป็นที่โล่งกว้างเช่นเดียวกับฉากในเวลากลางวัน แต่เรื่องการสร้างบรรยากาศในฉากตอนกลางคืนนั้น ผู้วิจัยจะใช้สีส้มในโทนสีม่วงเข้ม และสีน้ำเงินเข้มเป็นแสงของบรรยากาศในช่วงเวลากลางคืนทั้งหมด ทำให้ฉากในเวลากลางคืนจะดูแว้งว้าง และเงียบสงัด

โดยภาพรวมของการออกแบบฉากทั้งหมดที่เกิดขึ้นในผลงานการ์ตูนพุทธประวัตินี้ ผู้วิจัยมิได้ทำการออกแบบให้ออกมาเหมือนกับสถานที่จริงในประวัติศาสตร์ แต่จะเน้นไปที่การนำเสนอรูปแบบที่มีลักษณะเฉพาะที่เกิดขึ้นจากการออกแบบตามมุมมองของผู้วิจัยทั้งหมด แต่ก็ยังคำนึงถึงรายละเอียดที่สำคัญในแต่ละสถานที่ประกอบด้วย

อาทิเช่น ฉากमारผจญ จากที่ผู้วิจัยได้ทำการตีความในเรื่องของमारผจญในมینیเยะที่แตกต่างออกไป จึงต้องมีการออกแบบฉากमारผจญนี้ขึ้นมาใหม่ ซึ่งในการออกแบบฉากमारผจญผู้วิจัยได้นำเสนอนั้น จะเป็นการนำเสนอในรูปแบบที่สีอ่อนเยะของภาพ โดยใช้ภาพและสีแทนการใช้ตัวละคร โดยฉากนี้จะใช้สีแดง และสีดำเป็นสีหลักในการออกแบบทั้งหมด

#### 5.1.2 ทัศนคติของผู้ชมต่อชิ้นงาน สามารถแบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆด้วยกัน

- กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

ทัศนคติของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน คือ

- คุณวัชพงศ์ ตั้งสัจจะพจน์ ตำแหน่ง ผู้กำกับ / แอนิเมเตอร์  
บริษัททีละเฟรมแอนิเมชันเฮ้าส์  
www.tlaframe.com
- คุณวันเฉลิม ชุตระกุล อาจารย์พิเศษประจำสาขาวิชาการผลิตสื่อ  
แอนิเมชัน  
วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล
- คุณวัชระ วรรณนรากุล อาจารย์พิเศษประจำสาขาวิชาการผลิตสื่อ  
แอนิเมชัน  
วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล
- คุณสุพร เดชะรินทร์ ผู้ชนะเลิศการประกวดการ์ตูนแอนิเมชันใน  
เทศกาลภาพยนตร์สั้น ครั้งที่ 9
- คุณวิศณุรักษ์ หอมลออ ศิลปินแอนิเมชันอิสระ หนึ่งในเจ้าของผลงาน  
Little Tree ในการประกวดผลงานในโครงการ  
ของ Unicef

ที่มีต่อชิ้นงานของผู้วิจัย พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านมีทัศนคติ และความพึงพอใจต่อผลงานด้านการ  
ออกแบบของผู้วิจัย ดังนี้

ด้านการออกแบบตัวละคร ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความแสดงทัศนคติที่มีต่อผลงานของผู้วิจัยใน  
เรื่องการออกแบบตัวละครว่า การออกแบบตัวละครทั้งหมดนั้น เป็นการออกแบบที่มีลักษณะ  
เฉพาะตัว และมีรูปลักษณะที่เป็นกลาง ทั้งยังสามารถแบ่งแยกตัวละครในเรื่องของบุคลิก และสถานะ  
ทางสังคมของตัวละครนั้นๆได้เป็นอย่างดี รวมถึงรูปลักษณะของการออกแบบตัวละครทั้งหมดก็ไปกัน  
ได้ดีกับเนื้อเรื่องอีกด้วย รวมถึงการออกแบบเครื่องแต่งกาย และการใช้สีสันทนเครื่องแต่งกายของตัว  
ละครว่า ผู้วิจัยสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครทั้งหมดได้มีความเหมาะสม มีการ  
ปรับเปลี่ยนลักษณะเครื่องแต่งกายให้ดูทันสมัยมากยิ่งขึ้น มีการนำเอาการแต่งกายในวัฒนธรรมต่างๆ  
ไม่ว่าจะเป็น ไทย จีน และแขก มาผสมผสานกันได้อย่างดี สามารถใช้สีสันทนเครื่องแต่งกายของตัว



ละครแต่ละตัวได้อย่างเหมาะสมทั้งในเรื่องของวัย บุคลิกลักษณะของตัวละครนั้นๆ รวมถึงสีสันทันของเครื่องแต่งกายยังสามารถแสดงสถานภาพทางสังคมของตัวละครนั้นๆ ได้อีกด้วย

ด้านการออกแบบศิลปกรรมในฉาก ผู้เชี่ยวชาญได้แสดงทัศนคติของการออกแบบศิลปกรรมในฉากของผู้วิจัย โดยเน้นในเรื่องของการสร้างองค์ประกอบศิลป์ของภาพฉากต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการใส่รายละเอียดของฉาก วิธีการวาดภาพให้สมบุรณ์ การใช้สีสันทันในการสร้างบรรยากาศให้ส่งผลต่ออารมณ์ของผู้ชม และการสร้างระยะหรือมิติให้แก่ภาพฉากนั้นๆ นอกจากนี้ยังแสดงทัศนคติในการออกแบบฉากมาลงผลของผู้วิจัยที่ได้มีการตีความและปรับเปลี่ยนการนำเสนอใหม่ โดยแสดงทัศนคติในส่วนของการมาลงผลของผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนใหม่กว่า ผู้วิจัยสามารถตีความฉากมาลงผลได้ดี สามารถเข้าใจง่าย และมีความหมายลึกซึ้ง ทั้งในเรื่องของการใช้สีสันทันเป็นเครื่องมือในการสร้างอารมณ์ต่อผู้ชม และสร้างความหมายแฝงในการเลือกใช้สีสันทันดังกล่าวอีกด้วย นอกจากนี้ยังถือว่าผู้วิจัยสามารถออกแบบผลงานให้ตรงตามวัตถุประสงค์ในเรื่องของความต้องการในการสร้างภาพลักษณ์ของผลงานโดยรวมไม่มีเรื่องราวของสิ่งที่เห็นธรรมชาติได้อีกด้วย

- ทัศนคติของผู้ชมกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่
  - กลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี
  - กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง อายุ 18 – 22 ปี
  - กลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน อายุ 18 – 22 ปี

#### ด้านเนื้อเรื่อง

ทัศนคติของผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และนักเรียนด้านแอนิเมชัน ในด้านเนื้อหาพบว่า กลุ่มผู้ชมทั้งหมดมีทัศนคติที่ดีต่อรูปแบบในการนำเสนอเรื่องราวพุทธประวัติที่อยู่ในผลงานการ์ตูนสั้นพุทธประวัติ โดยคิดว่าการนำเสนอเรื่องราว และจุดเน้นต่างๆของผู้วิจัยไม่ได้ส่งผลต่อความเข้าใจของผู้ชมให้ลดน้อยลงไป ทั้งยังสามารถนำเสนอเรื่องราวได้มีความครบถ้วนอีกด้วย โดยผู้ชมทั้งหมดได้ประเมินผลงานของผู้วิจัยในด้านเนื้อหาว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ดี

### ด้านการออกแบบตัวละคร

ทัศนคติของผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และนักเรียนด้านแอนิเมชัน ในด้านการออกแบบตัวละคร พบว่า ผู้ชมมีทัศนคติในทางที่ดีกับการออกแบบตัวละครของผู้วิจัย โดยเห็นว่ารูปแบบของตัวละครที่ผู้วิจัยได้ออกแบบนั้นสามารถเข้ากันได้ดีกับเนื้อเรื่องที่นำเสนอ รวมทั้งรายละเอียดของการออกแบบตัวละครยังสามารถบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร รวมถึงสถานะทางสังคมของตัวละครตัวนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะเรื่องของการใช้สีสันท่างๆ บนเครื่องแต่งกายของตัวละคร เป็นการใช้สีสันทที่สวยงามและเหมาะสมกับตัวละครนั้นๆ และยังทำให้ตัวละครดูโดดเด่นขึ้นมาอีกด้วย

โดยผู้ชมในกลุ่มที่ 1 คือนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี นั้นมีความสามารถในการจดจำลักษณะเฉพาะต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นในตัวละครนั้นๆ ได้ ทั้งยังสามารถแยกแยะความแตกต่างของตัวละครหลักที่อยู่ในช่วงวัยต่างๆ ได้ รวมถึงความเปลี่ยนแปลงของตัวละครพระพุทธรูปเจ้าที่มีความแตกต่างกันระหว่างตัวละครพระพุทธรูปเจ้าก่อนตรัสรู้ และตัวละครพระพุทธรูปเจ้าหลังตรัสรู้ และจะมีความชื่นชอบในเรื่องของการใช้สีสันทของตัวละครมากที่สุด รวมทั้งสีสันทที่อยู่บนเครื่องแต่งกายของตัวละคร แต่จะไม่ได้เข้าไปมองในรายละเอียดที่เกี่ยวกับด้านเทคนิคทางศิลปะในเรื่องของการออกแบบเลย โดยจะตัดสินความชอบของตนเองจากภาพลักษณ์ของตัวละครที่ได้ถูกนำเสนออยู่ในรูปแบบของการ์ตูนที่ได้รับชม

ในขณะที่กลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง มีความชื่นชอบมากที่สุดในเรื่องของการใช้สีสันทเช่นเดียวกับกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือกลุ่มนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี แต่จะมีความคิดเห็นแตกต่างกันในเรื่องของการใช้หลักในตัดสินใจในเรื่องของความชอบ โดยกลุ่มผู้ชมกลุ่มนี้จะนำเอาหลักทางศิลปะเข้ามามีส่วนในการตัดสินใจ โดยจะมองเรื่องการใช้สีสันทที่อยู่บนเครื่องแต่งกายของตัวละคร ซึ่งผู้ชมในกลุ่มนี้มองว่าการใช้สีสันทโดยเฉพาะสีสันทของเครื่องแต่งกาย รวมไปถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายว่า ผู้วิจัยสามารถออกแบบและเลือกใช้สีสันทต่างๆ ในการออกแบบได้มีความเหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของอายุ โดยเลือกใช้สีสันทที่ไม่จัดจ้านนักมาเป็นสีสันทของเครื่องแต่งกายในตัวละครที่ค่อนข้างมีอายุซึ่งรวมทั้งตัวละครผู้ชาย และตัวละครผู้หญิง และยังสามารถจับคู่สีต่างๆ ให้สามารถแสดงถึงในเรื่องเพศของตัวละครได้เป็นอย่างดี ทั้งยังออกแบบเครื่องแต่งกายให้ลักษณะเฉพาะ โดยการผสมผสานเอาลักษณะเด่นๆ ของเครื่องแต่งกายในแต่ละวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน ทำให้มีลักษณะเป็นกลาง ไม่ค่อนข้างไปในเรื่องของวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่ง และไม่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นการ์ตูนของชาติใดชาติหนึ่ง

ส่วนกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือกลุ่มนักเรียนด้านแอนิเมชัน มีความเห็นในการออกแบบตัวละครของผู้วิจัยว่ามีลักษณะเฉพาะที่เป็นของตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นการใช้เส้นสายในการวาดที่เกิดขึ้น การใช้สีเส้น รวมถึงการออกแบบรูปร่างหน้าตาของตัวละคร โดยลักษณะการใช้เส้นในการวาดของผู้วิจัยเป็นการใช้เส้นที่อยู่ในลักษณะที่ไม่มีเส้นตัด และเป็นการวาดโดยไม่ใช้เส้นดำตัดขอบ แต่ยังแบ่งแยกสัดส่วนของรูปร่างและรายละเอียดของตัวละครได้อย่างชัดเจนไม่ก้ำกึ่ง และลักษณะของตัวละคร ผู้วิจัยก็ออกแบบออกมาดูสมส่วน โดยจะเป็นตัวละครที่มีรูปร่างผอม มีส่วนโค้งส่วนเว้าชัดเจนในตัวละครเพศหญิง ในขณะที่ตัวละครที่เป็นเพศชายก็ไม่ได้ออกแบบให้มีลักษณะรูปร่างใหญ่โต ก้ำกึ่ง ล้ำสัน แต่รูปร่างจะพอดี ทำให้รูปร่างของตัวละครเพศชายและเพศหญิงดูไม่แตกต่างกันเกินไปสามารถเข้ากันได้ดี ซึ่งเมื่อผู้ชมในกลุ่มนี้ดูผลงานได้อย่างไม่มีความรู้สึกติดใจว่าตัวละครนั้นๆ เป็นตัวละครที่ออกแบบมากในลักษณะที่ไปคล้ายกับเรื่องใดบ้างหรือไม่ ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าได้รับชมการ์ตูนที่เป็นการ์ตูนของผู้วิจัยเอง เพราะการออกแบบตัวละครมีความเฉพาะตัวมากนั่นเอง

#### ด้านการออกแบบฉาก

ทัศนคติของผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนอายุ 11 – 15 ปี นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และนักเรียนด้านแอนิเมชัน ในด้านการออกแบบฉาก พบว่า ผู้ชมทั้งหมดมีทัศนคติที่ดีต่อการออกแบบฉากของผู้วิจัย โดยมีความพึงพอใจในเรื่องของการสร้างบรรยากาศของฉากแต่ละฉาก ซึ่งสามารถสื่อความรู้สึกในด้านอารมณ์ที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ในขณะนั้นได้เป็นอย่างดี และการออกแบบฉากให้มีลักษณะเป็นที่โล่งกว้าง ทำให้ภาพดูไม่อึดอัดเวลาที่ตัวละครอยู่ในฉาก และการใช้โทนสีเหลืองอ่อนและสีเขียวอ่อนไปสีหลักในการสร้างบรรยากาศในฉากต่างๆ เนื่องจากดูแล้วให้ความรู้สึกถึงความสดชื่นสบายตา และดูสงบ

ในกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 1 คือนักเรียนอายุ 11 – 15 ปี ได้แสดงทัศนคติที่มีต่อการออกแบบฉากของผู้วิจัยว่าการออกแบบฉากที่กลุ่มผู้ชมในกลุ่มนี้มีความชื่นชอบมากที่สุด คือการออกแบบฉากในฉากพระสูติ โดยให้เหตุผลในการตัดสินใจว่ามีความชอบในเรื่องสีเส้นที่อยู่ในฉาก ไม่ว่าจะป็นสีเส้นของดอกบัว สีของต้นไม้ รวมถึงสีของดอกสาละ ซึ่งการออกแบบฉากประสูตินี้สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเบิกบาน แสดงออกถึงความรู้สึกปีติยินดีกับการประสูติของพระกุมาร โดยจะสามารถสังเกตได้ว่าหลักในการตัดสินใจด้านความชอบของผู้ชมในกลุ่มที่ 1 ก็ยังเกี่ยวกับในเรื่องของการใช้สีเส้นที่อยู่ในฉาก เช่นเดียวกับการออกแบบตัวละคร โดยได้มองข้ามสิ่งอื่นๆ ที่เกี่ยวกับหลักการ หรือเทคนิคในการออกแบบ และจะมองโดยภาพรวมของสิ่งที่กลุ่มได้รับชมมากที่สุดนั่นเอง ซึ่งจะแตกต่างกับกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือนักเรียนด้านสื่อสารการแสดง และกลุ่มที่ 3 คือนักเรียนด้านแอนิเมชัน

ซึ่งในกลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 2 คือ นักเรียนด้านสื่อสารการแสดง มีทัศนคติด้านการออกแบบฉาก โดยมีความชื่นชอบฉากปรินิพพานมากที่สุด โดยผู้ชมในกลุ่มนี้นั้นให้ตุผลในกาตัดสินความชอบในเรื่องของการออกแบบงานด้านภาพ และนำเอาองค์ประกอบในเรื่องของภาพมาใช้ในการอธิบายความชอบ โดยกล่าวถึงเรื่องความสวยงาม มีการสร้างระยะใกล้ไกลที่แตกต่างกันให้กับภาพ แต่สิ่งที่สำคัญในการออกแบบฉากปรินิพพานที่เป็นสาเหตุที่ทำให้กลุ่มผู้ชมในกลุ่มนี้มีความชื่นชอบมากที่สุดคือในการออกแบบด้านศิลปกรรมในฉากปรินิพพานนี้ เพราะสามารถสื่อถึงอารมณ์ของตัวละคร เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และบรรยากาศของสถานที่ ซึ่งการออกแบบฉากปรินิพพานของผู้วิจัยสามารถสร้างอารมณ์ต่อผู้ชมให้รู้สึกถึงความเยือกเย็นที่เกิดขึ้นในบรรยากาศรอบๆ ซึ่งแสดงถึงความโศกเศร้าของเหล่าพระภิกษุได้เป็นอย่างดี แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าการปรินิพพานของพระพุทธเจ้านั้นเป็นการปรินิพพานที่ทำให้พระองค์ไปสู่สุคติในสถานที่ที่พระองค์มีความสุข ซึ่งเป็นการผสมผสานกันในเรื่องของการออกแบบฉาก และการสื่อถึงอารมณ์ได้เป็นอย่างดีผ่านการใช้สีสันทในการสร้างบรรยากาศให้เกิดขึ้นในภาพนั่นเอง

กลุ่มผู้ชมกลุ่มที่ 3 คือ นักเรียนด้านแอนิเมชัน มีทัศนคติต่อการออกแบบฉากของว่า การออกแบบฉากมีความสมบูรณ์ เนื่องจากผู้วิจัยออกแบบฉากต่างๆที่มีความแตกต่างกันให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้ทราบว่ามีการกำหนดกรอบในเรื่องของการออกแบบฉากไว้ตั้งแต่ตอนต้น ไม่ว่าจะเรื่องพื้นที สี สัน บรรยากาศเพื่อสื่อถึงอารมณ์ในฉากนั้นๆ โดยในเรื่องของการใช้พื้นที่ในการออกแบบฉากของผู้วิจัยให้มีพื้นที่โล่งกว้าง ทำให้เวลาที่วางตัวละครต่างๆลงไปฉากไม่ทำให้ภาพที่ออกมาดูอึดอัด รวมถึงการสร้างระยะของภาพให้มีลักษณะเป็นภาพในระยะที่ไกล ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความกว้างของสถานที่ๆในฉาก และกาใช้สีสันทของในฉากต่างๆก็สามารถทำได้ดี โดยเลือกใช้สีเหลืองอ่อน และสีเขียวอ่อนเป็นสีโทนหลักที่ใช้ในการออกแบบฉากต่างๆว่า เป็นการใช้สีสันทที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง และเป็นสีที่สามารถสร้างบรรยากาศให้แก่ฉากต่างๆได้เป็นอย่างดี ทั้งยังสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกต่อผู้ชมได้เป็นอย่างดีด้วย โดยฉากที่ผู้ชมในกลุ่มนี้มีความชื่นชอบมากที่สุด คือฉากมารผจญ เนื่องจากการตีความของผู้วิจัยในการออกแบบฉากมารผจญ ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจจุดประสงค์ที่ผู้วิจัยต้องการจะสื่อสารออกมาให้แก่ผู้ชม และยังตรงกับจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์งานของผู้วิจัยเองที่ต้องการสร้างสรรค์งานให้มีลักษณะไม่เป็นในรูปแบบที่มีความเป็นแฟนตาซีมากนักนั่นเอง และการออกแบบที่ใช้สีแดง และสีดำเป็นสีหลักในฉากมารผจญนี้ ก็สามารถสื่อถึงอารมณ์ของเหตุการณ์ได้เป็นอย่างดี

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทราบทัศนคติจากกลุ่มผู้ชมทั้งหมดทุกกลุ่มนั้น จึงเล็งเห็นว่าสิ่งที่ผู้วิจัยจะต้องพัฒนาเพิ่มเติมในผลงานชิ้นนี้นั้นจะเป็นเรื่องของการใช้ดนตรีประกอบ โดยในอนาคตผู้วิจัยต้องการจะทำดนตรีประกอบขึ้นมาใหม่ โดยทำการเรียบเรียงให้มีความเหมาะสมกับเรื่องราวมากกว่านี้ และมีจังหวะที่แตกต่างกันไปมากกว่านี้ และนอกจากนี้สิ่งที่ต้องการพัฒนาอีกอย่างหนึ่งคือเรื่องของมุกตลก ซึ่งต้องการที่จะเพิ่มความหลากหลายในเรื่องของมุกตลกมากกว่านี้ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการรับชมของผู้ชม

## 5.2 อภิปรายผล

ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อทำการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนพุทธประวัติ ในเรื่องของการออกแบบคุณลักษณะของตัวละคร และการออกแบบด้านศิลปกรรมของฉาก ซึ่งสามารถอภิปรายเป็นหัวข้อต่างๆ ดังนี้

1. การเลือกรูปแบบ (Style) ของงาน ในการสร้างสรรค์งานที่เกี่ยวข้องกับศาสนา โดยมีลักษณะที่เป็นเรื่องราวที่มีความเป็นสากล เหมือนผลงานของผู้วิจัยเกี่ยวกับพุทธประวัติ จำเป็นต้องมีการกำหนดรูปแบบของงานให้มีความชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการทำบท รวมไปถึงการออกแบบ ซึ่งในการทำบท เนื่องจากเป็นเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับศาสนาจึงควรมีความระมัดระวังในเรื่องของการดัดแปลงบทจากเรื่องราวที่มีรายละเอียดค่อนข้างเยอะ และเป็นเรื่องราวที่เป็นข้อเท็จจริงที่ถูกบันทึกไว้ในเอกสารที่มีอยู่จริง จึงต้องมีความระมัดระวังในเรื่องของการทำบทเป็นอย่างมาก โดยการกำหนดรูปแบบของงานทั้งหมดนั้น จะต้องขึ้นอยู่กับกลุ่มผู้ชมเป้าหมายเป็นหลัก เนื่องจาก ผู้ออกแบบผลงานจำเป็นต้องเลือกรูปแบบงานให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เพราะถ้าหากไม่คำนึงถึงจุดดังกล่าวนี้ อาจจะทำให้การนำเสนอผลงานประสบความสำเร็จล้มเหลวก็เป็นได้ นอกจากนี้ยังต้องพิจารณาจากเนื้อเรื่องทั้งหมดที่ต้องการจะนำเสนอด้วยว่าเป็นเรื่องราวในลักษณะใด จัดอยู่ในประเภทใด เช่น ผลงานการ์ตูนพุทธประวัติของผู้วิจัย โดยเรื่องราวแล้วเป็นเรื่องราวที่เป็นอัตถิวิประวัติของพระพุทธเจ้า รูปแบบในการนำเสนอจึงเป็นการนำเสนอถึงสารคดี โดยที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็ก จึงเลือกรูปแบบของงานในการนำเสนออยู่ในรูปของการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และปรับเปลี่ยนรูปแบบให้มีความเป็นทางการน้อยลง และใส่ความน่ารักในแบบของการ์ตูนเข้าไปนั่นเอง
2. การทำความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละคร ในการสร้างสรรค์งานออกแบบทุกประเภท ผู้ออกแบบจำเป็นต้องรู้ทุกอย่างที่เกี่ยวกับผลงานที่ต้องการจะสร้างสรรค์ โดยอาศัยรูปแบบที่ได้กำหนดขึ้น และสิ่งที่มีความสำคัญที่สุดในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ การออกแบบตัวละคร เนื่องจากตัวละครเปรียบเสมือนหน้าตาของผลงานนั้นๆ จึงเป็นส่วนที่ผู้ออกแบบจะต้องให้ความสำคัญมากที่สุด หลักใน

การออกแบบตัวละครนั้น สิ่งสำคัญคือ การทำความเข้าใจตัวละคร ซึ่งต้องอาศัยหลักการทางสื่อสารการ แสดงเข้ามาเป็นส่วนสำคัญในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละคร โดยเริ่มตั้งแต่การทำความเข้าใจผ่าน เนื้อเรื่อง ทำความรู้จักในด้านความรู้สึกหลังจากที่ได้ศึกษาตัวละครตัวนั้นๆ ผ่านตัวหนังสือแล้วสามารถ เข้าใจลักษณะของตัวละครของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งในส่วนนี้ก็ไม่ต่างจากการคัดเลือกนักแสดง (Casting) ที่ต้องเริ่มจากการคิดในเรื่องของรูปร่างหน้าตาโดยคร่าวๆเสียก่อนว่ามีความเหมาะสมกับตัว ละครที่ได้ตีความออกมาหรือไม่ ก็เหมือนกับการออกแบบรูปร่างหน้าตาของตัวละครในผลงานการ์ตูน พุทธประวัติของผู้วิชัย ที่ต้องคำนึงถึงรูปร่างหน้าตาที่มีความเหมาะสมกับบทที่ได้ทำขึ้น

สิ่งสำคัญในการออกแบบตัวละครอีกสิ่งหนึ่งก็คือ การกำหนดรายละเอียดของ เครื่องแต่งกาย และสีสันทัน ซึ่งก็เหมือนกับการทำคออสตูมที่ใช้ในการแสดง ที่จะต้องออกแบบเครื่องแต่งกายทั้งหมดให้เข้า กับเนื้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอ เช่นเดียวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครในงานการ์ตูนพุทธ ประวัติของผู้วิชัย จะต้องออกแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมกับเรื่องราวที่นำเสนอ โดยลักษณะของ เครื่องแต่งกายจะเป็นเครื่องแต่งกายที่ไม่ใช่เครื่องแต่งกายที่สวมใส่กันในยุคปัจจุบัน เพราะเรื่องราวที่ นำเสนอนั้นเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีตที่ยาวนานมาแล้ว แต่ด้วยความที่ต้องการให้เครื่องแต่งกายมี เอกลักษณะ และมีลักษณะเฉพาะ และดูทันสมัยมากขึ้น ผู้วิชัยจึงอาศัยการเพิ่มเทคนิคในการออกแบบ เครื่องแต่งกายของตัวละครโดยการนำเอาลักษณะเด่นๆของในแต่ละเชื้อชาติ โดยเฉพาะ ไทย จีน และ แขน มาผสมผสานกันและออกแบบเป็นเครื่องแต่งกายของตัวละครขึ้นมา และสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึง และใช้เป็นหลักในการออกแบบตัวละครทุกตัวนั้น ควรจะมีลักษณะรูปแบบที่มีความคล้ายคลึงกันมาก ที่สุด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของรูปร่างหน้าตา และเครื่องแต่งกาย เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบตัวละคร ตัวอื่นๆของเรื่องต่อไป ประกอบกับการเลือกรูปแบบให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายด้วยเช่นกัน โดยพิจารณาจาก เพศ และวัยของกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก

3. การกำหนดอารมณ์ของฉาก ในการกำหนดอารมณ์ของฉากนั้น ก็คือการออกแบบฉากให้ตรง ตามเหตุการณ์ในฉากนั้นๆ ประกอบกับอารมณ์ที่ตัวละครกำลังแสดงออกมาว่าต้องการจะสื่อสาร ออกมาในอารมณ์แบบไหน ซึ่งในส่วนการออกแบบฉากก็เป็นส่วนที่มีความสำคัญรองลงมาจาก การ ออกแบบตัวละคร เนื่องจากฉากเป็นตัวเสริมความสมบูรณ์ให้กับตัวละครและเนื้อเรื่องให้มีความ สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยผู้ออกแบบควรจะเริ่มประมวลผลความคิดจากการทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่องโดยรวม ทั้งหมด พร้อมทั้งสร้างภาพในอุดมคติควบคู่ไปด้วย เพื่อให้งานต่อการออกแบบยิ่งขึ้น เมื่อทำความเข้าใจ ได้ครบถ้วนแล้ว ต้องทำการกำหนดรูปแบบโดยรวมของฉากต่างๆ โดยเฉพาะในเรื่องของ รายละเอียดของสิ่งที่อยู่ในฉาก รูปร่าง (Shape) สิ่งของที่ใส่ลงในฉาก และที่สำคัญที่สุดคือการกำหนด สีสันทันที่จะใช้ เพราะสีสันทันเป็นส่วนช่วยที่สำคัญที่สุดในการการสร้างอารมณ์และความสมบูรณ์ให้แก่ฉาก และต้องใช้สีสันทันที่ไม่ดูฉูดฉาดจนเกินไป หรือใช้สีสันทันที่มีความใกล้เคียงกับตัวละครที่อยู่ในฉาก เพราะจะ

ทำให้ฉากและตัวละครเคลื่อนไหว แยกกันไม่ออก นอกจากนี้สิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบฉากคือ ไม่ควรให้ฉากมีรายละเอียดมากเกินไป หรือมากกว่าตัวละคร เพราะจะทำให้ฉากดึงดูดสนใจจากตัวละครไปนั่นเอง

4. การใช้เสียงบรรยายและเสียงดนตรีประกอบภาพ เป็นส่วนที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งในการสร้างอารมณ์ และเพิ่มอรรถรสให้แก่ผู้ชม โดยสามารถเลือกใช้วิธีการในการนำเสนอให้เหมาะสมกับรูปแบบของผลงาน เช่น หากเป็นผลงานที่เกี่ยวข้องกับศาสนาก็จะต้องพิจารณาจากเนื้อเรื่องว่าต้องการจะนำเสนอเนื้อเรื่องแบบใด และต้องการสื่อสารอะไรต่อผู้ชม หากกำหนดรูปแบบทั้งหมดได้แล้วก็จะสามารถคัดเลือกบทบรรยายให้เหมาะสมกับภาพ รวมถึงดนตรีประกอบให้เหมาะสมด้วยเช่นกัน ซึ่งในการ์ตูนพุทธประวัติของผู้วิจัยนี้มีการใส่บทบรรยายประกอบกับการขึ้นตัวหนังสือได้ภาพ ที่ขยายความในเรื่องของเวลาตามท้องเรื่อง และการใส่เสียงดนตรีจะเป็นการหยิบยืมเสียงดนตรีที่มีอยู่แล้วจากแหล่งต่างๆ มิได้ทำการแต่งขึ้นมาใหม่ โดยดนตรีทั้งหมดจะเป็นดนตรีที่มีจังหวะไม่แตกต่างกันมากนัก

### 5.3 ข้อจำกัดในการวิจัย

1. การนำเสนอพุทธประวัติในส่วนที่เกี่ยวกับหลักพุทธธรรมและแนวทางปฏิบัติไม่อาจ จะทำได้ อย่างเต็มที่ เนื่องจากข้อจำกัดในเรื่องความยาวของแอนิเมชัน 20 นาที ซึ่งการกำหนดเวลาเกิดขึ้น จากปัจจัยในเรื่องของกลุ่มผู้ชมเป้าหมายที่เป็นเด็ก ถ้าหากความยาวมีมากกว่านี้อาจส่งผลต่อสมาธิในการรับชมของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กได้
2. ผู้วิจัยไม่สามารถการกระจายน้ำหนักความสำคัญให้แก่ตัวละครได้อย่างทั่วถึงเท่าที่ควร เนื่องจากจำนวนตัวละครนั้นมีจำนวนมาก ประกอบกับเวลาที่มีจำกัด จึงไม่สามารถลงลึกถึงคุณลักษณะของตัวละครในแต่ละตัวให้มีความละเอียดยิ่งขึ้นมากกว่านี้ ซึ่งอาจจะส่งผลให้ตัวละครที่ไม่ใช่ตัวละครพระพุทธรูปเจ้ามีบทบาทในการดำเนินเรื่องน้อยกว่าที่ควรจะเป็น
3. ขาดการเก็บทัศนคติของผู้ชมในเชิงลึกเนื่องจากข้อจำกัดด้านเวลาและการนำเสนอผลงานต่อกลุ่มผู้ชมที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งหากผู้ชมมีขนาดเกินไปจะทำให้การเก็บข้อมูลในด้านทัศนคติเชิงลึกลดประสิทธิภาพตามไปด้วย

#### 5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการทำงานวิจัยในอนาคต

จากการทำวิจัยสร้างสรรค์ในด้านการสร้างคุณลักษณะตัวละคร และออกแบบศิลปกรรม สื่อแอนิเมชันจากพุทธประวัติในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ควรมีการทำวิจัยสร้างสรรค์ในเรื่อง “กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานพุทธประวัติในรูปแบบแอนิเมชันลักษณะไทย” เป็นต้น
2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลของสื่อรูปแบบต่างๆ เช่น สื่อแอนิเมชัน สื่อภาพยนตร์ สื่อเสียง สื่อมัลติมีเดีย หรือสื่อ interactive ในการสื่อสารเรื่องราวจากพุทธประวัติ
3. ควรมีการนำเนื้อหาไปในส่วนอื่นๆ จากพุทธประวัติและพระไตรปิฎกมาทดลองทำการสร้างสรรค์ เช่น เรื่ององคฺลีมาล หรือเรื่องจากนิทานชาดก

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

ปิยกุล เลาว์ฉวีศิริ. เทคนิคการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน. นนทบุรี:

สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2531

เผยแพร่ พรางกาย: ทดลองมองร่างภายในศาสนา ปรัชญาการเมือง ประวัติศาสตร์ ศิลปะ และ

มานุษยวิทยา. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, 2541

พิริยะ ไกรฤกษ์. ประวัติศาสตร์ศิลปะในประเทศไทยฉบับคู่มือนักศึกษา. กรุงเทพฯ :

บ.อัมรินทร์พรินติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2542.

จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. Animation Say Hi!. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2548

จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. สะดุดโลกแอนิเมชัน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก, 2551

จุฑามาศ สุกิจจานนท์. จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539

วิสิฐ จันมา. การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันลักษณะไทย/ ไตรภูมิพระร่วง.

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2547.

นับทอง ทองใบ. นวัตกรรมการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ

มิยาซากิ. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง

สาขาวิชาวาทวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

दनัย ม่วงแก้ว. ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยการ์ตูนแอนิเมชันวิชาดนตรี สำหรับ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2548.

### ภาษาต่างประเทศ

Tony, White. The Animation Work Book. New York : Watson - Guptill, 1986.

Peter Lord and Brain Sibley. Creating 3-d animation. : Harry N. Abrams,1998.

Lars Kai Hansen. On Independent Component Analysis for Multimedia Signals : CRC, 1998

บริษัท มีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องพระพุทธเจ้า. โมโนฟิล์ม, 2550

Tony Bancroft และ Barry Cook. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องมู่หลาน. วอลท์ดิสนีย์ พิคเจอร์ส, 1998



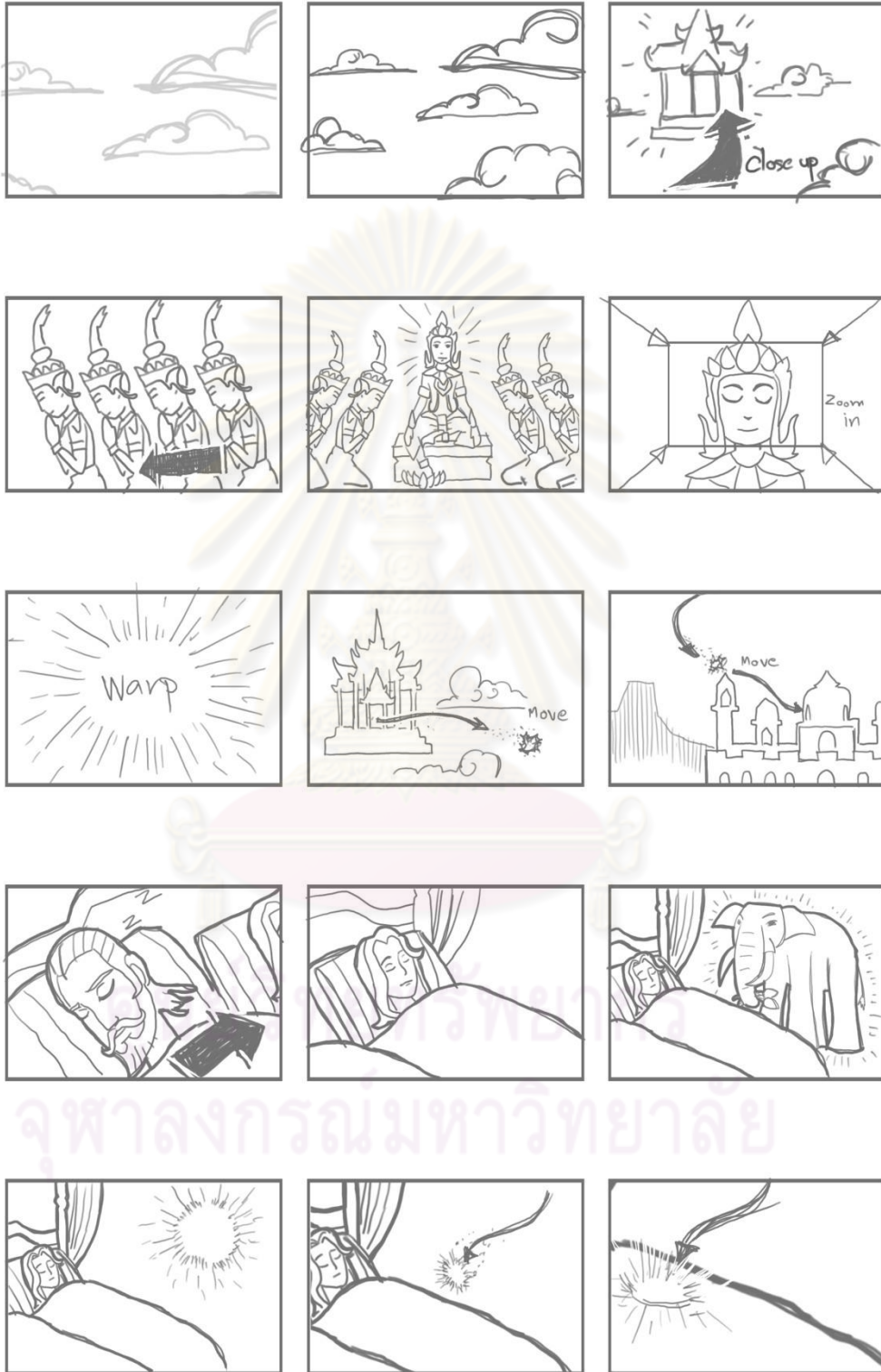
ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก ภาพ Storyboard ขั้นตอนการผลิตภาพของการ์ตูนพุทธประวัติ



ภาคผนวก ก ภาพ Storyboard ขั้นตอนการผลิตภาพของการ์ตูนพุทธประวัติ



ภาคผนวก ก ภาพ Storyboard ขั้นตอนการผลิตภาพของการ์ตูนพุทธประวัติ



ภาคผนวก ก ภาพ Storyboard ขั้นตอนการผลิตภาพของการ์ตูนพุทธประวัติ



ภาคผนวก ก ภาพ Storyboard ขั้นตอนการผลิตภาพของการ์ตูนพุทธประวัติ

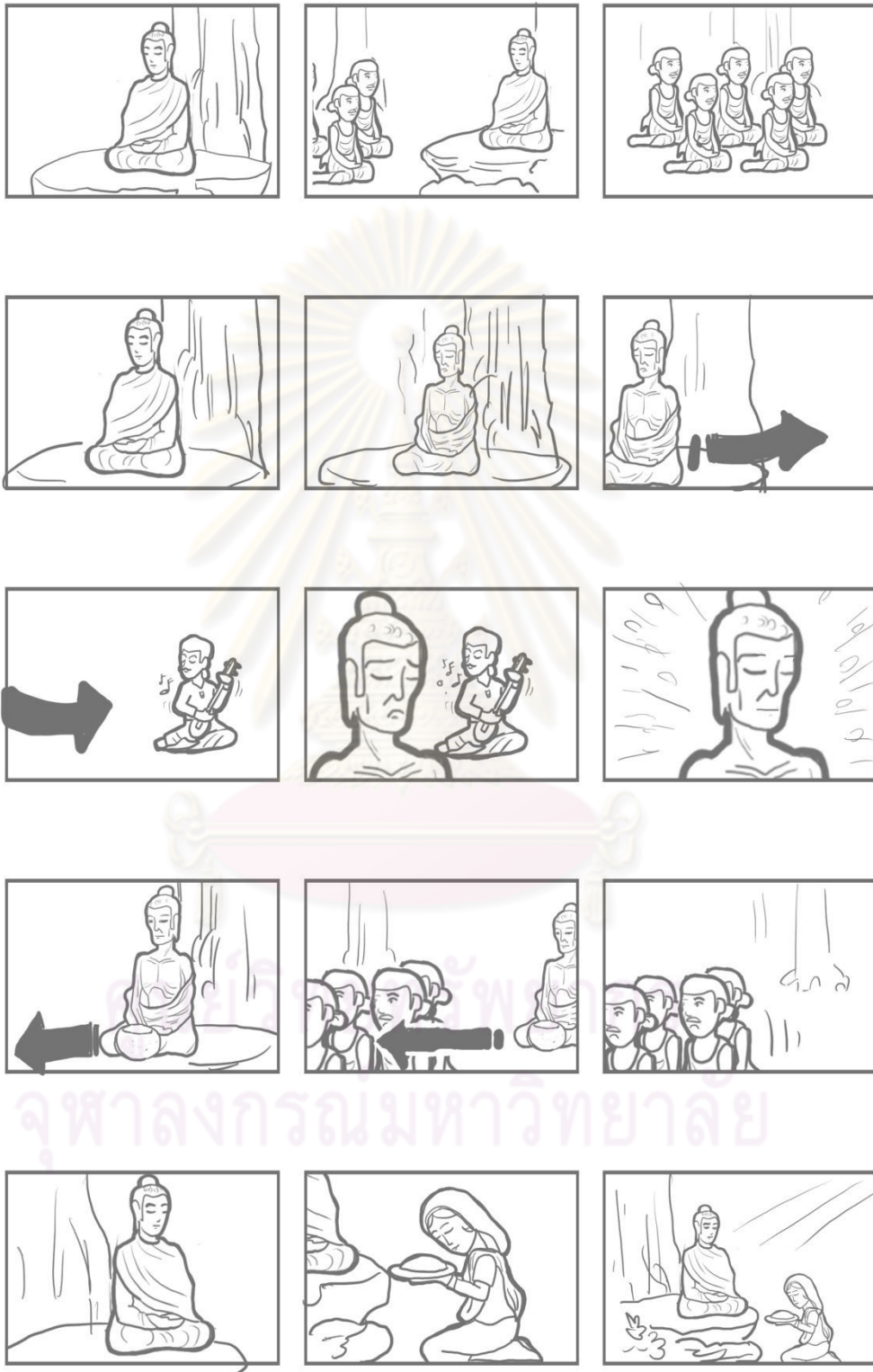




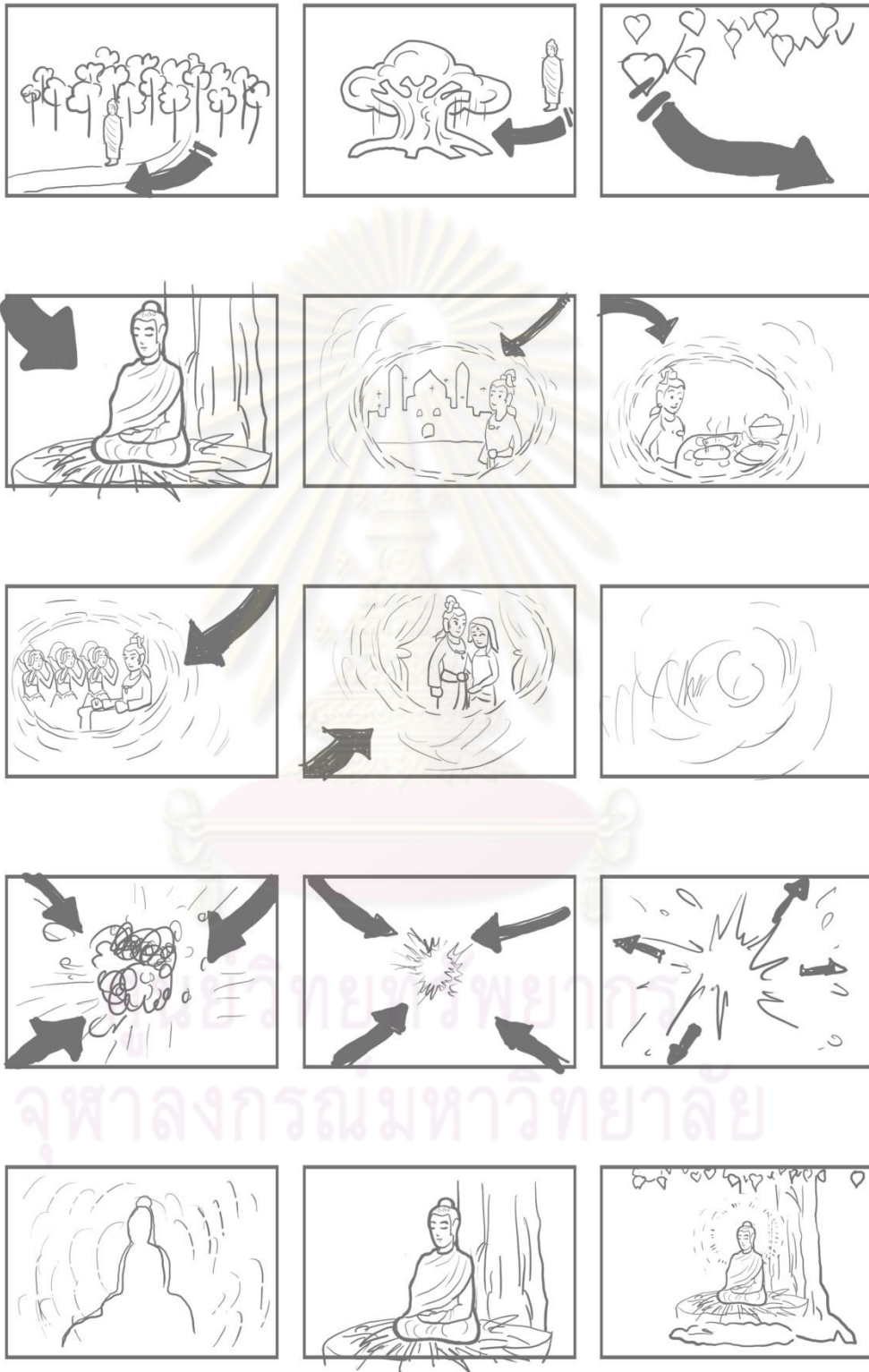
ภาคผนวก ก ภาพ Storyboard ขั้นตอนการผลิตภาพของการ์ตูนพุทธประวัติ



ภาคผนวก ก ภาพ Storyboard ขั้นตอนการผลิตภาพของการ์ตูนพุทธประวัติ



ภาคผนวก ก ภาพ Storyboard ขั้นตอนการผลิตภาพของการ์ตูนพุทธประวัติ



ภาคผนวก ก ภาพ Storyboard ขั้นตอนการผลิตภาพของการ์ตูนพุทธประวัติ



ภาคผนวก ก ภาพ Storyboard ขั้นตอนการผลิตภาพของการ์ตูนพุทธประวัติ



ภาพ Storyboard จากการ Insert Shot



## ภาคผนวก ข บทบรรยายการ์ตูนพุทธประวัติ

Timecode (hr:min:sec)	บทบรรยาย
00:01:09	เมื่อ 2500 กว่าปีก่อนพุทธกาล
00:01:19	ในขณะนั้น เหล่าเทพยดาได้ร่วมกันอัญเชิญ สันดุสิตเทพบุตร เพื่อลงไปจุติยังโลกมนุษย์
00:02:07	และในคืนนั้นเอง พระนางสิริมหามายาก็ได้ทรงพระสุบินเห็นพระยาช่างเผือกนำดอกบัวเงินดอกบัวทองมาถวายให้พระนาง
00:03:08	และพระนางก็ทรงมีพระประสูติกาลที่ได้ต้นสาละใหญ่
00:03:30	พระกুমารก็ตรัสว่า "เราคือผู้เลิศที่สุด เราคือผู้เจริญที่สุด เราคือผู้ประเสริฐที่สุด นี่เป็นชาติ สุดท้าย การเกิดจักไม่มีแก่เราอีก"
00:03:57	อสิตดาบสได้ทูลว่า พระกุมารนี่จะเป็นศาสดาเอกของโลก
00:04:03	แต่แล้วก็พลันเศร้าโศก เพราะรู้ว่าตนชรามากแล้ว คงอยู่ไม่ทันวันนั้น
00:04:27	หลังจากพราหมณ์ทั้ง 8 ได้เห็นพระกุมาร ต่างทำนายว่า พระกุมารนี่จะเป็นจักรพรรดิในอนาคต มีเพียงพราหมณ์หนุ่มโกณฑัญญะเท่านั้นที่ทำนายเพียงอย่างเดียวว่า พระกุมารจะต้องออกบวชอย่างแน่นอน แล้วพราหมณ์ทั้ง 8 ก็ได้ขนานนามพระองค์ว่า "สิทธัตถะ"
00:05:44	และในวันนั้นเองในงานพิธีแรกนาขวัญ พระโอรสกลับปลีกวิเวกเพียงลำพัง ได้ต้นหญ้าใหญ่ เจริญสมารถจนบรรลุลมณเฑียร
00:06:24	เมื่อเจ้าชายเจริญพระชมภุ พระเจ้าสุทโธทนะได้ทรงสร้างปราสาท 3 ฤดูให้เจ้าชาย และเจ้าชายก็ได้อภิเษกสมรสกับพระนางพิมพา
00:07:29	ต่อมา เจ้าชายได้ขออนุญาตพระบิดาเพื่อเสด็จออกนอกวัง
00:07:56	และในวันนั้นเอง ขณะที่เจ้าชายเสด็จออกนอกวังดลยมีนายฉันทะคนสนิทเป็นผู้ติดตามเจ้าชายก็ทรงเห็นนิมิตทั้ง 4

## ภาคผนวก ข บทบรรยายการ์ตูนพุทธประวัติ

Timecode (hr:min:sec)	บทบรรยาย
00:09:02	และเมื่อพระองค์ได้ทรงเห็นชายคนหนึ่งผ่านมา นายฉันทะได้ทูลพระองค์ว่าชายผู้นั้นคือ ผู้แสวงหาทางพ้นทุกข์
00:10:13	ด้วยความวิ้าวุ่นภายในจิตใจของเจ้าชาย พระองค์ตัดสินใจเสด็จออกจากวังพร้อมนายฉันทะ และม้ากัณฐะกะ
00:11:13	หลังจากตัดสินใจออกผนวช พระสิทธัตถะก็ได้เดินทางไปฝึกฝนวิชาจากสำนักต่างๆ
00:12:18	เมื่อไม่สามารถหาหนทางดับทุกข์ได้ จึงปลีกวิเวกเพียงลำพังในป่า เพื่อหาวิธีดับทุกข์ด้วยตัวของพระองค์เอง
00:12:48	พระองค์ทรงบำเพ็ญเพียรทุกวิถีทาง จนคืนหนึ่งทรงได้ยิมนักดนตรีพเนจรกำลังปรับตั้งสายพิณให้เหมาะสม จึงทรงตระหนักได้ว่า การบำเพ็ญเพียรที่ตั้งไปหรือหย่อนไปเหมือนกับสายพิณ ไม่อาจช่วยให้พระองค์บรรลุธรรมได้จึงตัดสินใจพระทัยกลับมารับบิณฑบาตอีกครั้ง
00:14:45	ขณะที่พระองค์กำลังบำเพ็ญเพียรอยู่นั้น สิ่งรอบกวนจิตใจก็เกิดขึ้น
00:15:46	แต่แล้วด้วยบารมีและจิตใจที่เข้มแข็ง พระองค์ก็สามารถก้าวผ่านสิ่งเหล่านั้น และตรัสรู้เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้า
00:17:20	พราหมณ์ปัญจวัคย์ทั้ง 5 ได้ทูลขอให้พระองค์แสดงธรรมเทศนา “ธัมจักกัปปวัตถสูตร” ต่อพวกเขา
00:17:24	เมื่อได้ดวงตาเห็นธรรม พราหมณ์โกณฑัญญะจึงอุปสมบทเป็นพระภิกษุรูปแรกในพระพุทธศาสนา
00:18:06	พระพุทธเจ้าทรงเผยแผ่พระพุทธศาสนาทั่วชมพูทวีป
00:19:55	นายจุนทะได้ถวาย สุกรมัทวะ ต่อพระองค์ โดยพระองค์ได้บอกกับนายจุนทะว่า ให้ถวายอาหารชนิดนี้แก่พระองค์เท่านั้น ส่วนที่เหลือให้นำไปฝังดิน
00:20:32	ก่อนปรินิพพานไม่นาน พระองค์ได้ตรัสกับพระอานนท์ว่า อาจมีคนโง่เขลาเห็นว่าอาหารของนายจุนทะเป็นเหตุให้พระองค์ทรงปรินิพพาน แต่อาหารมื้อสุดท้ายนี้ที่นายจุนทะเป็นผู้ถวายเป็นอาหารที่มีอานิสงส์มาก

ภาคผนวก ค แบบสอบถามที่ใช้ในการวัดผล

## แบบสอบถามทัศนคติและความพึงพอใจของกลุ่มผู้ชมการ์ตูนสั้นพุทธประวัติ

แบบสอบถามนี้ใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การออกแบบตัวละคร และด้านศิลปกรรมใน การ์ตูนแอนิเมชันพุทธประวัติ จัดทำโดยนางสาวปณิตดา สมตระกุล ระดับปริญญาโท สาขา วาทยุทธศาสตร์และสื่อสารการแสดงผล คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2552

### วิธีทำ

1. ทำแบบสอบถามนี้หลังจากที่ท่านได้ชมผลงานการ์ตูนสั้นพุทธประวัติแล้วเท่านั้น
2. กรุณาตอบคำถามให้ครบทุกข้อ
3. โปรดตอบคำถามตามความรู้สึกจริงๆของท่าน ไม่ต้องเกรงใจ

### ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

#### ❖ โปรดเลือกกลุ่มของท่าน

- กลุ่มนักเรียนอายุ 11-15 ปี
- กลุ่มนักศึกษาด้านสื่อสารการแสดงผล
- กลุ่มนักศึกษาด้านแอนิเมชัน

#### ❖ เพศ

- ชาย
- หญิง

#### ❖ อายุ

- 11-15
- 16-20
- 21-25
- 25 ปีขึ้นไป

#### ❖ การศึกษา



- ประถมศึกษา
- มัธยมศึกษา
- อุดมศึกษา
- ปริญญาตรี
- สูงกว่าปริญญาตรี

## ส่วนที่ 2 ทักษะของผู้ชมต่อการดูสั้นพุทธประวัติในด้านเนื้อหา

โปรดทำเครื่องหมาย \_\_\_\_\_ ลงในช่องคำตอบของท่าน

**\*\*\*หมายเหตุ\*\*\*** (5) = มากที่สุด, (4) = ดี, (3) = ปานกลาง (2) = เฉยๆ, (1) = แย่, ไม่เหมาะสม, ควรปรับปรุง

คำถามในเรื่องของความพึงพอใจและทัศนคติ (ด้านเนื้อหา) ของผู้ชม	(5) (มากที่สุด)	(4) (ดี)	(3) (ปานกลาง)	(2) (เฉยๆ)	(1) (ไม่ส่งผลใดๆ)
➤ ท่านมีความพึงพอใจต่อผลงานการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้ มากน้อยเพียงใด?					
➤ ในการนำเสนอด้านเนื้อหา ท่านคิดว่ามีความครบถ้วน มากน้อยเพียงใด?					
➤ ในส่วนของเนื้อหาโดยรวมที่ถูกย่อให้สั้นลง ส่งผลต่อ ความเข้าใจของท่านในเรื่องพุทธประวัติ มากน้อย เพียงใด?					
➤ จุดเน้นต่างๆของเนื้อหาของการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้ ส่งผลต่อความเข้าใจของท่านมากน้อยเพียงใด?					
➤ หลังจากที่ได้รับชมการ์ตูนสั้นพุทธประวัติแล้ว ท่านมี ความเข้าใจในเรื่องของหลักธรรมทางพุทธศาสนา มาก น้อยเพียงใด?					
➤ การ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้ ส่งผลต่อความเข้าใจในเรื่อง พุทธประวัติของท่านโดยรวม มากน้อยเพียงใด?					

➤ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม(ด้านเนื้อหา) (ถ้ามี)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**ส่วนที่ 3 ทักษะคดีของผู้ชมต่อการตัดสินใจพุทธประวัติในด้านการออกแบบตัวละคร**

➤ ท่านสามารถแยกแยะตัวละครแต่ละตัวได้หรือไม่? (นำหมายเลขใน  ด้านขวามือมาใส่ในช่องว่างด้านหน้า หน้า)



- |     |                 |
|-----|-----------------|
| (1) | อสิตดาบส        |
| (2) | พระเจ้าสุทโธทนะ |
| (3) | นายฉันทะ        |
| (4) | พระพุทธเจ้า     |
| (5) | เจ้าชายสิทธัตถะ |

(มีต่อ)



.....



.....

<p>คำถามในเรื่องของความพึงพอใจ และทัศนคติ (ด้านการออกแบบตัวละคร) ของผู้ชม</p>	(5) (เหมาะ สม มาก ที่สุด)	(4) (เหมาะ สมดี)	(3) (ปาน กลาง)	(2) (เฉยๆ)	(1) (ไม่ เหมาะ สม อย่าง ที่สุด)
<p>➤ ท่านคิดว่าการออกแบบตัวละครในการ์ตูนสั้น พุทธ ประวัตินี้ มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง มากน้อย เพียงใด?</p>					
<p>➤ ท่านคิดว่าการออกแบบตัวละครทั้งหมดในการ์ตูนสั้น พุทธประวัตินี้ มีความเหมาะสมกับลักษณะของตัว ละคร มากน้อยเพียงใด?</p>					
<p>➤ ท่านคิดว่าการออกแบบตัวละครพระสมณะโคดม (พระพุทธเจ้า) มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับ ลักษณะของพระพุทธเจ้า มากน้อยเพียงใด?</p>					
<p>➤ ท่านคิดว่าการออกแบบรูปร่างของตัวละคร มีความ เหมาะสม มากน้อยเพียงใด?</p>					

คำถามในเรื่องของความพึงพอใจ และทัศนคติ (ด้านการออกแบบตัวละคร) ของผู้ชม (ต่อ)	(5) (เหมาะสม มากที่สุด)	(4) (เหมาะสมดี)	(3) (ปานกลาง)	(2) (เฉยๆ)	(1) (ไม่ เหมาะสม อย่าง ที่สุด)
➤ ท่านคิดว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร มีความเหมาะสม มากน้อยเพียงใด					
➤ ท่านคิดว่าการใช้สีสັນบนเครื่องแต่งกายของตัวละคร มีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด?					

- ท่านสังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงระหว่างตัวละครพระพุทธรเจ้าในแต่ละช่วงวัยหรือไม่ อย่างไร?
- เห็น อย่างไร? (โปรด  
ระบุ).....  
.....  
.....
  - ไม่เห็นความเปลี่ยนแปลง
- ท่านสังเกตเห็นความแตกต่างระหว่างตัวละครพระพุทธรเจ้าก่อนตรัสรู้ และตัวละครพระพุทธรเจ้าหลังตรัสรู้หรือไม่? อย่างไร?
- เห็น อย่างไร? (โปรด  
ระบุ).....  
.....
  - ไม่เห็นความแตกต่าง

- ท่านคิดว่าการออกแบบตัวละครในการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้ มีความแตกต่างจากการ์ตูนพุทธประวัติเรื่องอื่นๆหรือไม่? อย่างไร?
- ต่างอย่าง ไร? (โปรดระบุ)
  - .....
  - .....
  - ไม่แตกต่าง
- ตัวละครพราหมณ์โกณฑัญญะ มีลักษณะแตกต่างจากพราหมณ์อีก 7 คน อย่างไร?
- มีรูปร่างใหญ่ที่สุด
  - มีนิ้วมือเพียงนิ้วเดียว
  - มีอายุน้อยที่สุด
  - มีผมยาวมากกว่าพราหมณ์คนอื่นๆ
  - ไม่มีอะไรแตกต่างจากพราหมณ์คนอื่นๆ
- สิ่งที่ท่านชอบมากที่สุดในการออกแบบตัวละครในการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้คือ? (เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย แทนด้วยตัวเลข 1-3)
- ..... สีเส้น
  - ..... เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย
  - ..... รูปร่าง หน้าตา
- โปรดระบุว่าตัวละครที่เห็นอยู่นี้ แต่ละตัวแสดงถึงนิมิตอะไร? (1) = แก่, (2) = เจ็บ, (3) = ตาย



.....

.....

.....

- โปรดประเมินการออกแบบตัวละครโดยภาพรวมในการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้

ดีมาก	ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง	ไม่มีความเห็น

- ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม(ด้านการออกแบบตัวละคร) (ถ้ามี)

.....

.....

.....

.....

#### ส่วนที่ 4 ทักษะของผู้ชมต่อการ์ตูนสั้นพุทธประวัติในด้านการออกแบบฉาก

- ท่านชอบฉากไหนมากที่สุด? เพราะอะไร?

.....

.....

- ท่านมีความรู้สึกอย่างไรกับการออกแบบฉากมารผจญของการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้?

- ชอบ (โปรดระบุเหตุผล)
- ไม่ชอบ (โปรดระบุเหตุผล)

เหตุผล

.....

.....

- ท่านมีความรู้สึกอย่างไรกับการออกแบบฉากตรัสรู้ของการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้?

- ชอบ (โปรดระบุเหตุผล)
- ไม่ชอบ (โปรดระบุเหตุผล)

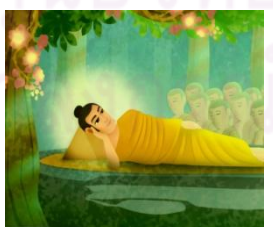
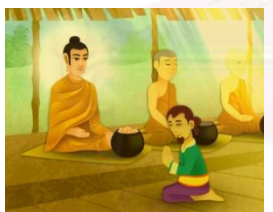
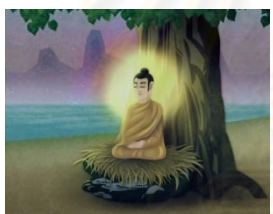
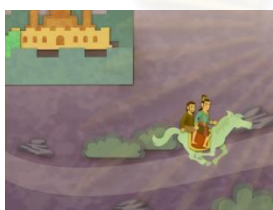
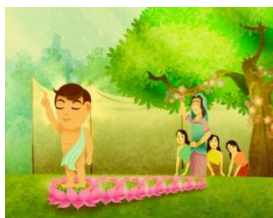
เหตุผล.....

.....

.....

คำถามในเรื่องของความพึงพอใจ และทัศนคติ (ด้านการออกแบบฉาก) ของผู้ชม	(5) (เหมาะสม มากที่สุด)	(4) (เหมาะสม ดี)	(3) (พอใช้)	(2) (เฉยๆ)	(1) (ควร ปรับปรุง)
➤ ในการออกแบบฉากสถานที่ต่างๆที่เป็น สิ่งก่อสร้างในรูปแบบของการใช้เป็น ไอคอนบนแผนที่นั้น ท่านคิดว่าจะมีความ เหมาะสม มากน้อยเพียงใด?					
➤ ในการออกแบบฉากที่พระนางสิริมหา มาชา ณ สวนลุมพินีวันนั้น ท่านคิดว่าจะมี ความเหมาะสม มากน้อยเพียงใด?					
➤ ในการใช้สีสັນในโทนสีเหลืองอ่อนเป็นสี หลักในฉากต่างๆ ท่านคิดว่าจะมีความ เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง มากน้อยเพียงใด?					
➤ การสร้างบรรยากาศโดยการใช้สีดำ และสี แดงในฉากมรณกรรมนั้น ส่งผลต่อความ สมบูรณ์ของเนื้อหาในช่วงนั้น มากน้อย เพียงใด?					
➤ ท่านคิดว่าการออกแบบฉากตรัสรู้ที่ริม แม่น้ำ เนรัญจวรา มีความสมบูรณ์ของภาพ มากน้อยเพียงใด?					
➤ ในการออกแบบฉากทั้งหมดของการ์ตูน สั้นพุทธประวัตินี้ ท่านคิดว่าสามารถเข้า กันได้ดีกับตัวละครในฉากนั้นๆ มากน้อย เพียงใด?					
➤ ในการออกแบบฉากการปรินิพพาน ส่งผล ต่ออารมณ์ของท่าน มากน้อยเพียงใด?					
➤ ในการจัดองค์ประกอบของภาพในฉาก ต่างๆ ท่านคิดว่าจะมีความสมบูรณ์ มากน้อย เพียงใด?					

- ท่านสามารถบอกได้หรือไม่ว่า ฉากที่เห็นดังต่อไปนี้เป็นฉากอะไรในการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้? (นำหมายเลขในช่อง  ทางด้านขวามาใส่ในช่องว่าด้านซ้าย)



- |                                  |
|----------------------------------|
| (1) รับปีณทบาตรที่สวณนายจุนทะ    |
| (2) ฉากปรินิพาน เมืองกุสินารา    |
| (3) ฉากประสูติ ณ สวนลุมพินีวัน   |
| (4) ฉากตรัสรู้ ริมแม่น้ำเนรัญชรา |
| (5) ฉากหนีออกจากวัง (กบิลพัสดุ์) |

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



- ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม(ด้านฉาก) (ถ้ามี)

.....

.....

.....

.....

.....

- โปรดประเมินการออกแบบฉากโดยภาพรวมในการ์ตูนสั้นพุทธประวัตินี้

ดีมาก	ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง	ไม่มีความเห็น

- ท่านให้คะแนนการ์ตูนสั้นพุทธประวัติเรื่องนี้ เท่าไร?

- 5 (ดีมาก)
- 4 (ดี)
- 3 (พอใช้)
- 2 (เฉยๆ)
- 1 (ควรปรับปรุง)

- ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (ด้านอื่นๆ) (ถ้ามี)

.....

.....

.....

.....

.....

\*\*\*\* ขอขอบพระคุณที่เสียสละเวลาเพื่อตอบแบบสอบถามนี้\*\*\*\*

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ชื่อ – สกุล นางสาวปณิตดา สมตระกูล  
 ที่อยู่ 122/1 ซ.ติวานนท์ 37 ถ.ติวานนท์  
 ต.ท่าทราย อ.เมือง จ.นนทบุรี 11000  
 โทรศัพท์ 0-2588-1926, 08-1701-6450  
 อีเมล brior@hotmail.com

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2536 โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสเซเวียร์  
 พ.ศ. 2546 นิเทศศาสตร์บัณฑิต สาขาวารสารศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต  
 พ.ศ. 2552 นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาสื่อสารการแสดง  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ประวัติการทำงาน

พ.ศ 2547 Production Assistance บ.กัณฑ์แอนิเมชัน จำกัด  
 พ.ศ. 2548 Cincinnati, Ohio U.S.A.  
 พ.ศ. 2549 SLR Artist บ.กัณฑ์แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด

### ผลงานวิจัย

พ.ศ. 2546 การเปิดรับหนังสือพิมพ์ออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรังสิต  
 พ.ศ. 2552 การสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และการออกแบบด้านศิลปกรรม  
 ในงานแอนิเมชันจากพุทธประวัติ