

กรณีศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ เรื่อง อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทย
ในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิชาเอกศิลปะจินตทัศน์
ตุลาคม 2557

กรณีศึกษาเพื่อการสร้างสรรค้งานศิลปะ เรื่อง อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทย
ในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิชาเอกศิลปะจินตทัศน์
พฤษภาคม 2557
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กรณีศึกษาเพื่อการสร้างสรรคงานศิลปะ เรื่อง อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทย
ในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิชาเอกศิลปะจินตทัศน์
พฤษภาคม 2557

สมระวี นพศิริ. (2557). *กรณีศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ เรื่อง อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่อ
งานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ*. ปริญญาานิพนธ์ ศป.ม.(สาขาวิชาศิลปกรรม
วิชาเอกศิลปะจิตรกรรม). กรุงเทพฯ:บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
คณะกรรมการควบคุม:รองศาสตราจารย์สมศักดิ์ ชวาลาวัณย์,
รองศาสตราจารย์ จิตรพี ชวาลาวัณย์.

จากการวิจัยเรื่อง กรณีศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ เรื่องอิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่อ
งานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาและค้นคว้าหาความรู้เรื่องตัว
การ์ตูนและนำความรู้ที่ศึกษาค้นคว้ามาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสมัยใหม่และถ่ายทอดแนวคิด
จินตนาการของตัวการ์ตูนที่มีบทบาทในงานวัดกับสังคมไทย โดยนำตัวการ์ตูนที่คุ้นเคยมาสร้างสรรค์
ผลงานโดยใช้ลายรดน้ำเพื่อสร้างความสนใจให้กับภาพเทคนิคนี้มีความประสานกลมกลืนกัน อันเป็น
ลักษณะพิเศษโดยเฉพาะของศิลปะไทย องค์ประกอบของภาพมีความหรูหรา ตลอดจนความสวยงาม
ของลวดลาย และความสว่างของทองคำเปลวทำให้ภาพเกิดความสว่างจากตัววัสดุทำให้งานดูมีคุณค่า
ซึ่งเป็นตัวแทนของความศรัทธาที่มีต่อศาสนาถึงเลือกใช้วัสดุที่มีค่ามาเพื่อเป็นของบูชาพระศาสนาซึ่ง
ภายในภาพก็จะมีเรื่องราวเกี่ยวกับงานวัดในสังคมปัจจุบันที่พบเห็นมีการเล่นต่างๆที่นำตัวการ์ตูน
มาใช้ในการสร้างแรงจูงใจให้ผู้คนเข้ามาเที่ยวในงานวัดมากขึ้นโดยเฉพาะเด็กในสังคมสมัยใหม่เข้าวัด
กันน้อยลง จึงต้องมีสิ่งที่ดึงดูดก็คือ การ์ตูน เมื่อชมภาพแล้วจะสะท้อนให้เห็นว่าสิ่งนี้ได้เข้ามามี
บทบาทในงานวัดมากขึ้น

THE CASE STUDY FOR CREATION OF ART WORKS “EFFECT OF THAI LACQUER
WORK CARTOON CHARACTER ON THAI TEMPLE FAIR AT PRESENT”



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Fine Art Degree in Visual Art : Imaging Art
at Srinakharinwirot University
November 2014

Somrawee Nopsiri. (2014). *The case study for creation of art works “Effect of Thai Lacquer work cartoon character on Thai temple fair at present”*. Master thesis, M.F.A. (Visual Art : Imaging Art). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee : Assoc. Prof. SomsakChawalawan, Assoc. Prof. JitrapeeChawalawan.

The research case study for creation of art works “Effect of Thai Lacquer work cartoon character on Thai temple fair at present” Aims to study and knowledge about the character and bring that knowledge to study creative painting ideas modern and taken off fantasy character whose role in the temple fair and society Thai. In the familiar comic to creative design using water to generate attention to the technique is the same harmony. The effects, The Art of Thailand. Elements of the image are elegant and beautiful designs and bright gold. The picture was the light of the material make the job more valuable, which is representative of the faith in the religion, the choice of material, valuable to its worshipping religion is portrayed in the picture, it is a story about the temple. Society Currently seen playing in the lead character is used in the creation of incentives for people to come to the temple, especially children in modern society to measure less it must be something that attracts that comic when pictures will reflect that, see that this has a role in greater measure.

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จด้วยดีโดยผู้ศึกษาวิจัยได้รับความกรุณาจากคณะกรรมการ
รองศาสตราจารย์สมศักดิ์ ชวาลาวัณย์ ประธานกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ให้คำปรึกษา
แนะนำในการทำวิจัย รองศาสตราจารย์จิตรพี ชวาลาวัณย์ และรองศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์
ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำตลอดจนตรวจสอบแก้ไข ปริญญานิพนธ์จนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ได้
ประสิทธิ์ประสาทวิชาองค์ความรู้ทางศิลปะ ตลอดจนประสบการณ์ในการเรียนรู้ เสนอแนะ แนวทาง
ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ตลอดจนเจ้าหน้าที่ฝ่ายวิชาการทุกท่านรวมทั้งผู้ที่
เกี่ยวข้องที่ให้ความกรุณา สนับสนุนและช่วยเหลือให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสเรียนรู้และสำเร็จการศึกษา
ด้วยดี

สมระวี นพศิริ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	2
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน.....	7
ความหมายและความสำคัญของการ์ตูน.....	7
วิวัฒนาการของการ์ตูน.....	8
ประเภทและลักษณะของการ์ตูน.....	11
ประโยชน์และโทษของการ์ตูน.....	16
หลักการใช้ภาษาในการ์ตูน.....	17
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์.....	18
ความหมายและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์.....	18
ประเภทความคิดสร้างสรรค์.....	20
กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ.....	20
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้.....	21
ทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้.....	21
การรับรู้.....	23
องค์ประกอบของการรับรู้.....	24
การจัดระบบการรับรู้.....	25
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัย.....	25
จิตรกรรมไทย.....	25
งานช่างลายรดน้ำ.....	27
จิตรกรรมฝาผนังการผสมผสานวัฒนธรรมตะวันตก ตะวันออกและศิลปะไทย	29

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
2(ต่อ)	
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์.....	35
ความหมายของสุนทรียศาสตร์.....	35
การเรียนรู้เพื่อสัมผัสความงาม.....	36
สภาวะธรรมชาติมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ทางด้านความงาม.....	36
ความแตกต่างของสุนทรียศาสตร์เชิงปรัชญากับเชิงพฤติกรรม.....	36
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวัด.....	38
ศิลปินที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	40
อาจารย์ถวัลย์ ดัชนี.....	40
อาจารย์จักรพันธ์ โปษยกฤต.....	48
อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์.....	51
รศ. เกริก ยุ้นพันธ์.....	55
รศ. ทินกร กาษรสุวรรณ.....	57
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	58
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	60
การศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	60
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	61
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	61
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	65
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	65
ขั้นตอนการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย.....	66
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	67
ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	70
ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้.....	70
ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ ด้านความเข้าใจในผลงานศิลปะกับ	72

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	73
สรุปผลการดำเนินงาน.....	76
อภิปรายผล.....	77
ข้อเสนอแนะ.....	78
 บรรณานุกรม.....	 79
 ภาคผนวก	85
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม.....	86
ภาคผนวก ข จัดแสดงงาน ณ หอศิลปกรรมศรีนครินทร์วิโรฒ.....	89
 ประวัติย่อผู้วิจัย.....	 96



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
2 ตู๋ลายรดน้ำ รูปเทพารักษ์ ประทับยืนบนนาคบัลลังก์ ประกอบด้วยลายช่อคนก และช่อดอกไม้ ฝีมือช่างสมัยอยุธยา อยู่ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร กรุงเทพมหานคร.....	28
3 จิตรกรรมฝาผนังวัดสำปะชิว 1.....	30
4 จิตรกรรมฝาผนังวัดสำปะชิว 2.....	30
5 จิตรกรรมฝาผนังวัดสำปะชิว 3.....	31
6 จิตรกรรมฝาผนังวัดสำปะชิว 4.....	31
7 จิตรกรรมฝาผนังวัดทุ่งเสลี่ยม 1.....	33
8 จิตรกรรมฝาผนังวัดทุ่งเสลี่ยม 2.....	34
9 ผลงานของถวัลย์ 1.....	46
10 ผลงานของถวัลย์ 2.....	46
11 ผลงานของถวัลย์ 3.....	47
12 ผลงานของจักรพันธ์ โปษยกฤต 1.....	49
13 ผลงานของจักรพันธ์ โปษยกฤต 2.....	50
14 ผลงานของจักรพันธ์ โปษยกฤต 3.....	50
15 ผลงานของเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ 1.....	52
16 ผลงานของเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ 2.....	52
17 ผลงานของเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ 3.....	53
18 ผลงานของเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ 4.....	53
19 ผลงานของเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ 5.....	54
20 ผลงานของเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ 6.....	54
21 ผลงานภาพวาดของเกริก ยุ้นพันธ์ 1.....	55
22 ผลงานภาพวาดของเกริก ยุ้นพันธ์ 1.....	56
23 ผลงานภาพวาดของเกริก ยุ้นพันธ์ 1.....	56
24 ชื่อผลงานหญิงชาย – ชายหญิง 1.....	57
25 ชื่อผลงานหญิงชาย – ชายหญิง 2.....	58
26 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 1 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ.....	67
27 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 2 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ.....	68

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

28	ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 3 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ.....	68
29	ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 4 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ.....	69



บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 จำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ อายุ และระดับการศึกษา.....	70
2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นของผู้เข้าชมงานศิลปะ อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ ด้าน สุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ผลงานศิลปะ.....	71
3 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นของผู้เข้าชมงานศิลปะ อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ ด้าน ความเข้าใจในผลงานศิลปะกับแนวคิดการนำการ์ตูนมาผสมผสาน.....	72



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ศิลปะไทย เป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย ซึ่งคนไทยทั้งชาติต่างภาคภูมิใจอย่างยิ่ง ความงดงามที่สืบทอดอันยาวนานมาตั้งแต่อดีต บ่งบอกถึงวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น โดยมีพัฒนาการบนพื้นฐานของความเป็นไทย ลักษณะนิสัยที่อ่อนหวาน ละมุนละไม รักสวยรักงาม ที่มีมานานของสังคมไทย ทำให้ศิลปะไทยมีความประณีตอ่อนหวาน เป็นความงามอย่างวิจิตรอลังการที่ทุกคนได้เห็นต้องตื่นตา ตื่นใจ อย่างบอกไม่ถูกลักษณะความงามนี้จึงได้กลายเป็นความรู้สึกทางสุนทรียภาพสังคมไทยในอดีตมีวิถีชีวิตอยู่กันอย่างเรียบง่าย มีประเพณีและศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ สังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรมมาก่อน ดังนั้น ความผูกพันของจิตใจจึงอยู่ที่ธรรมชาติแม่น้ำและพื้นดิน สิ่งหล่อหลอมเหล่านี้จึงเกิดบูรณาการเป็นความคิด ความเชื่อและประเพณีในท้องถิ่น แล้วถ่ายทอดเป็นวัฒนธรรมไทยอย่างงดงาม ที่สำคัญวัฒนธรรมช่วยส่งต่อคุณค่าความหมายของสิ่งอันเป็นที่ยอมรับในสังคมหนึ่ง ๆ ให้คนในสังคมนั้นได้รับรู้แล้วขยายไปในขอบเขตที่กว้างขึ้น ซึ่งส่วนใหญ่การสื่อสารทางวัฒนธรรมนั้นกระทำโดยผ่านสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์นี้คือผลงานของมนุษย์นั่นเองที่เรียกว่า ศิลปะไทย ปัจจุบันคำว่า "ศิลปะไทย" เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงอิทธิพลทางเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาแทนที่สังคมเก่าของไทยแต่วิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในปัจจุบันก็ยังเชื่อมโยงกับแบบดั้งเดิม แต่ใช้วัสดุที่มีอยู่ในปัจจุบันทำให้ผลงานมีลักษณะร่วมสมัยและเข้ากับสภาพสังคมในปัจจุบัน (ศิลปะไทย. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

ถ้าจะกล่าวถึงสังคมปัจจุบันตัวการ์ตูนมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมและเด็กสมัยใหม่เติบโตมากับสื่อตัวการ์ตูนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อโทรทัศน์ เกมส์ อินเทอร์เน็ต สื่อการสอนในรูปแบบตัวการ์ตูน เพื่อเข้าถึงเด็กได้ง่าย ตัวการ์ตูนในปัจจุบันจะเน้นสีสันสวยงามเพื่อการเรียนรู้สามารถสร้างทักษะให้เด็กได้รับรู้และสร้างจินตนาการ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทางด้านต่างๆ ต่อไปงานวิจัยที่จะกล่าวถึง คือ การสร้างงานในจิตรกรรมไทยในรูปแบบที่มีตัวการ์ตูนลงไปในงานด้วย ซึ่งภายในงานก็จะมีเรื่องราวเกี่ยวกับงานวัดในสังคมปัจจุบัน งานวัดที่เกิดขึ้นนั้นก็มาจากการบุญ ความเชื่อ ความศรัทธา ถ้าหากเป็นงานวัดที่มีแต่การทำบุญทั่วๆ ไปก็จะทำให้คนมาทำบุญน้อยลงเพราะไม่มีแรงจูงใจที่ทำให้อยากมาเที่ยวงานวัดจึงทำให้การจัดงานวัดในปัจจุบันจะต้องมีสิ่งที่ดึงดูดเพราะสิ่งเหล่านี้ได้มีอิทธิพลต่อคนที่มาเที่ยวงานวัด เช่น การสอยดาว ปาโป่ง ชิงช้าสวรรค์ ม้าหมุน เกมส์ตก

ปลา ฯลฯ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ยังเป็นสีสันที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวให้เกิดเป็นงานศิลปะจิตรกรรมไทยร่วมสมัยแนวประเพณีลงไปในงานของผู้วิจัยในรูปแบบที่มีตัวการ์ตูนลงไปในงานด้วย

การ์ตูนไทยนั้น เริ่มจากการเข้ามาของวิทยาการเขียนภาพแบบตะวันตกซึ่งขรรค์อินโข่งจิตรกรในสมัยรัชกาลที่ 3 - รัชกาลที่ 4 แห่งรัตนโกสินทร์ ได้นำมาใช้เป็นคนแรกในการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังลักษณะเหมือนจริง หลายคนจึงถือกันว่าท่านเป็นนักเขียนการ์ตูนคนแรก ต่อมาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ภาพล้อหรือการ์ตูนในเมืองไทยเป็นที่นิยมแพร่หลายมากขึ้น และมีพัฒนาการเรื่อยมาจนปัจจุบัน(ประวัติการ์ตูนไทย.ม.ป.ป.: ออนไลน์)

งานวาดการ์ตูนได้มาอย่างก้าวมาพร้อมกัน วันเวลาจากรุ่นสู่รุ่นจากประเทศสู่ประเทศ จากภูมิภาคสู่ภูมิภาค จากภาพวาดบนกระดาน วิวัฒนาการมาสู่รูปแบบต่าง ๆ ผังรากลึกต่อชนทั้งหลายทั้งมวล การ์ตูนได้สอดแทรก ซึ่งไปอยู่กับทุกเรื่องราวทุกสังคม จากการ์ตูนแทนภาพศาสนา ความเชื่อ ความศรัทธา การ์ตูนได้อยู่ทุกที่ ช่วยอธิบาย ช่วยสร้างสรรค์ ช่วยให้มีความบันเทิง ช่วยสะท้อนจากสิ่งที่โหดร้ายไม่ดีออกมาให้ได้อย่างละมุนละไมและในที่นี้การ์ตูนได้อยู่ในวิถีชีวิตของคนไทย ผสมผสานอยู่ในการเล่น ประเพณีวัฒนธรรม บ้างนำตัวการ์ตูนไปวาดในงานเขียนตามถ้ำ ทั้งประติมากรรมจิตรกรรม ฯลฯ เพื่อเป็นการชักจูงประชาชนให้หันมาทำความสงสัยว่าทำไมตัวการ์ตูนถึงได้ไปอยู่ที่นั่นได้ เช่นดังคำที่ใช้แทนคำว่า “ปริศนาธรรม”

การ์ตูนยังแฝงเข้าไปสู่เครื่องเล่นตามงานเทศกาลงานวัด ทั้งม้าหมุน ชิงช้าสวรรค์ปาลูกโป่ง ยักรวมไปถึงเกมชิงของรางวัลที่นำเอาการ์ตูนในรูปแบบตุ๊กตาต่าง ๆ มาใช้เป็นล่อต่าง ๆ ให้กับกิจกรรมต่าง ๆ ที่ส่งเสริมแต่รายได้ของวัด

สำหรับเรื่องราวบนภาพเขียนที่ผู้วิจัยจะสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจเรื่องอิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำโดยใช้จินตนาการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เห็นถึงอิทธิพลของตัวการ์ตูนที่มีบทบาทในสังคมไทย และงานวัดไทยที่มีการนำเอาตัวการ์ตูนมาเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้คนให้ผู้คนได้เข้ามาสู่วัดกันเหมือนเคย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและค้นคว้าหาความรู้เรื่องตัวการ์ตูนที่มีอิทธิพลต่อสังคมไทย
2. เพื่อนำความรู้ที่ศึกษาค้นคว้ามาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสมัยใหม่และถ่ายทอดแนวคิดจินตนาการของตัวการ์ตูนที่มีบทบาทในงานวัดกับสังคมไทย
3. เพื่อศึกษาประโยชน์หรือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายดังนี้

1. ทำให้ทราบถึงที่มาและแนวคิด เนื้อหา ความหมาย และความสำคัญของการ์ตูนที่มีอิทธิพลต่อสังคมไทย
2. เพื่อสะท้อนอิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่อสังคมไทยในปัจจุบัน
3. ทำให้ผู้ที่มาชมภาพแล้วเกิดแนวคิดจินตนาการ และสามารถนำไปสร้างสรรค์งานศิลปะต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยครั้งนี้ไว้ดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ประชาชนทั่วไป นิสิต นักศึกษา อาจารย์มหาวิทยาลัย ที่เข้ามาชมงานนิทรรศการ การแสดงผลงานทางศิลปะ ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้ที่ตอบแบบสอบถามในการประเมินภาพผลงานทางศิลปะ จากประชาชนทั่วไป นิสิต นักศึกษา อาจารย์มหาวิทยาลัย ที่มาชมงานนิทรรศการ การแสดงผลงานทางศิลปะ ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยผู้ศึกษากำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 100 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ

1.1 การเขียนลายรดน้ำ

1.2 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการเขียนลายรดน้ำ เช่น พู่กัน ดินสอทองคำเปลว

กระดาษไข ลูกปะคบดินสอพอง กาวกระถิน ฯลฯ

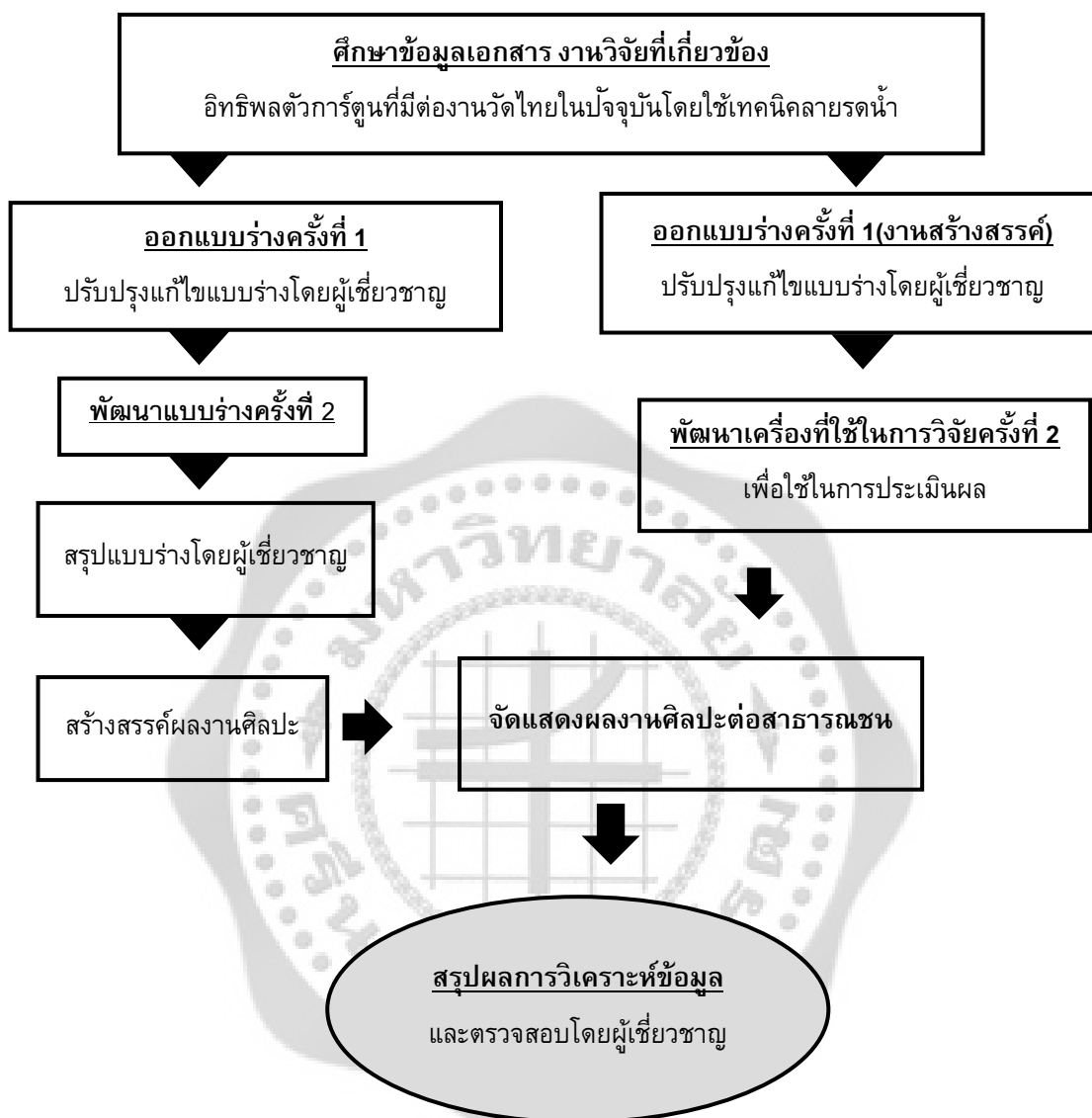
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความพึงพอใจในผลงานการสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพตัวการ์ตูนโดยใช้เทคนิคการเขียนลายรดน้ำ

3. ตัวแปรควบคุม ได้แก่ สถานที่ ที่ใช้จัดตั้งในการแสดงผลงาน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเขียนภาพลายรดน้ำ หมายถึงเป็นลวดลายหรือภาพรวมไปถึงภาพประกอบลายต่าง ๆ ที่ปิดด้วยทองคำเปลวบนพื้นรัก โดยขั้นตอนการทำสุดท้ายคือการเอาน้ำรด ให้ปรากฏเป็นลวดลาย
2. การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์ จำลองมาจากความคิด อาจจะเป็นภาพที่ทำให้คนเข้าใจถึงความคิด เข้าใจเรื่องราวต่างๆ เขียนเพื่อเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ซึ่งบอกหรือเล่าเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว
3. จิตรกรรมไทยร่วมสมัย (Thai Contemporary Painting) จิตรกรรมไทยร่วมสมัยเป็นผลมาจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการของโลก ความเจริญทางการศึกษา การคมนาคม การพาณิชย์ การปกครอง การรับรู้ข่าวสาร ความเป็นไปของโลกที่อยู่ห่างไกล ฯลฯ เหล่านี้ ล้วนมีผลต่อความรู้สึกนึกคิดและแนวทางการแสดงออกของศิลปินในยุคต่อๆ มาซึ่งได้พัฒนาไปตามสภาพแวดล้อม ความเปลี่ยนแปลงของชีวิต ความเป็นอยู่ ความรู้สึกนึกคิด และความนิยมในสังคมสะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์ใหม่ของวัฒนธรรมไทยอีกรูปแบบหนึ่ง อย่างมีคุณค่า เช่นเดียวกัน อนึ่งสำหรับลักษณะเกี่ยวกับจิตรกรรมไทยร่วมสมัยนั้น ส่วนใหญ่เป็นแนวทางเดียวกันกับลักษณะศิลปะแบบตะวันตกในลัทธิต่างๆ ตามความนิยมของศิลปินแต่ละคน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน
 - 1.1 ความหมายและความสำคัญของการ์ตูน
 - 1.2 วิวัฒนาการของการ์ตูน
 - 1.3 ประเภทและลักษณะของการ์ตูน
 - 1.4 ประโยชน์และโทษของการ์ตูน
 - 1.5 หลักการใช้ภาษาในการ์ตูน
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
 - 2.1 ความหมายและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
 - 2.2 ประเภทความคิดสร้างสรรค์
 - 2.3 กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้
 - 3.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้
 - 3.2 การรับรู้
 - 3.3 องค์ประกอบของการรับรู้
 - 3.4 การจัดระบบการรับรู้
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัย
 - 4.1 จิตรกรรมไทย
 - 4.2 งานช่างลายรดน้ำ
 - 4.3 จิตรกรรมฝาผนัง การผสมผสานวัฒนธรรมตะวันตก ตะวันออกและศิลปะไทย
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์
 - 5.1 ความหมายของสุนทรียศาสตร์
 - 5.2 การเรียนรู้เพื่อสัมผัสความงาม
 - 5.3 สภาพแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ทางด้านความงาม
 - 5.4 ความแตกต่างของสุนทรียศาสตร์เชิงปรัชญากับเชิงพฤติกรรม

6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวัด
7. ศิลปินที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
 - 7.1 อาจารย์ถวัลย์ ดัชนี
 - 7.2 อาจารย์จักรพันธุ์ โปษยกฤต
 - 7.3 อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์
 - 7.4 รศ.เกริก ยุ้นพันธ์
 - 7.5 รศ.ทินกร กาษรสุวรรณ
8. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน

1.1 ความหมายและความสำคัญของการ์ตูน

การ์ตูน เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนสิ่งต่างๆ เช่น บุคคล สัตว์ หรือสิ่งของ เป็นต้น เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว ซึ่งเป็นแนวความคิด จินตนาการ หรือทัศนะของผู้เขียนเพื่อบอกเล่าเรื่องราวจูงใจให้เกิดความคิด สร้างอารมณ์ หรือล้อเลียนนักวิชาการได้ให้ความหมายของการ์ตูน ดังนี้

อรรถพล เรืองบุรณ (2524: 46) กล่าวว่า “การ์ตูน” (cartoon) มาจากภาษาละติน คือ Charta ซึ่งหมายถึงกระดาษแต่ปัจจุบันหมายถึง ภาพวาดล้อเลียนทางการเมือง ภาพเปรียบเทียบ หรือขบขัน ลักษณะเด่นของการ์ตูนคือเป็นภาพที่ผู้เขียนต้องการให้ผิดจากความเป็นจริงหรือเกินความเป็นจริง เพื่อล้อเลียนบุคคลหรือประชดเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง ทำให้ผู้ดูหรือผู้อ่านเกิดอารมณ์ขัน

ชม ภูมิภาค (2526: 143) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพที่เขียนขึ้นอย่างง่าย ๆ มีลักษณะที่ผิดเพี้ยนไปจากของจริง ภาพจะเน้นลักษณะเด่น อย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวที่เป็นความคิดหรือทัศนะของผู้เขียนหรือใช้สำหรับเปรียบเทียบ

ไพเราะ เรืองศิริ (2524: 12) การ์ตูนคือภาพวาดง่าย ๆ ที่มีแบบเฉพาะตัวไม่เหมือนภาพธรรมดาทั่วไป ภาพการ์ตูนอาจมีรูปร่างที่เกินความเป็นจริงหรือลดรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก เพื่อจุดมุ่งหมายในการบรรยายการแสดงออกมุ่งให้เกิดความตลกขบขัน ล้อเลียน เสียดสีการเมืองและสังคมตลอดจนใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้น่าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนั้น อาจจะใช้ประกอบการเล่าเรื่องบันเทิงคดี สารคดีได้อีกด้วย และที่สำคัญก็คือใช้ประกอบการเรียนการสอน ภาพวาดนี้อาจจะเป็นตอนเดียวจบหรือเป็นเรื่องสั้น ๆ 2-3 ตอนจบ

พัน สุขเจริญ (2525: 32) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนเป็นสื่อกราฟิกอย่างหนึ่ง ที่แสดงออกด้วยการขีดเขียน โดยใช้เส้นหรือสีอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้ง สองอย่างประกอบกัน สร้างเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนตัวบุคคล ความคิด สถานการณ์ ใช้เป็นสื่อนำความคิดหรือจิตใจแก่ผู้ดู

วิจิต ศรีทอง (2526: 21) กล่าวว่า การ์ตูนคือ ภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์ จำลองมาจากความคิดอาจจะเป็นภาพที่เกินความจริง ภาพล้อเลียน หรือภาพที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน สำหรับใช้ในการสื่อความหมายหรือเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องราว เหตุการณ์ตัวบุคคลหรือสถานที่

จากแนวคิดดังกล่าว สรุปได้ว่า การ์ตูน หมายถึง รูปภาพหรือสัญลักษณ์ ที่เกิดจากการวาดลายเส้นง่ายๆที่ใช้แสดงสัญลักษณ์ต่างๆ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้สื่อความหมาย และสะท้อนถึงการแสดงออกทางแนวความคิด ให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ความรู้สึก เกิดความสนใจ ติดตาม และเน้นความตลกขบขันเป็นสำคัญ

1.2 วิวัฒนาการของการ์ตูน

1.การ์ตูนในยุคต้น

ภาพการ์ตูนในยุคต้นๆ ไม่ค่อยมีลักษณะและลีลาของการ์ตูนอย่างแท้จริง ทั้งนี้เพราะภาพส่วนใหญ่มักเขียนเป็นลายเส้น เก็บรายละเอียดในภาพเกือบหมดทุกแง่ทุกมุมมีแม้กระทั่งแสง เงา จนเกือบเป็นภาพที่สมบูรณ์ไม่มีที่ติ ภาพการ์ตูนในยุคนี้จึงเป็นภาพวิจิตรมากกว่าภาพการ์ตูนซึ่งแสดงเค้าโครงเรื่องหรือกรอบนอกของภาพเพียงแต่มีคำบรรยายเชิงข่าวขึ้นประกอบเท่านั้น ภาพเหล่านี้เดิมักวาดจะเขียนเป็นภาพเดี่ยวโดดๆ ส่วนคำบรรยายเชิงขบขันยืดยาวเยิ่นเย้อ มุขตลกเป็นแบบเก่าๆ ซึ่งเป็นที่นิยมของประชาชนในยุคนั้นๆ อิทธิพลส่วนใหญ่ของการ์ตูนยุคแรกนี้นักเขียนการ์ตูนได้เลียนแบบมาจากต่างประเทศ

การ์ตูนปรากฏในหน้าหนังสือพิมพ์ครั้งแรก คือ ภาพการ์ตูนล้อการเมือง เพราะเริ่มมีการนำรูปภาพมาประกอบข่าวในหนังสือพิมพ์ ซึ่งเป็นหนังสือสัพเพเหระ ภาพที่น่าสนใจได้แก่ การ์ตูนสามช่อง จากนั้นเป็นต้นมามีภาพการ์ตูนปรากฏตามหนังสือพิมพ์มากขึ้น นักเขียนภาพการ์ตูนล้อการเมืองคนแรกของไทย คือ เป่ง ไตรปิ่น(ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต) ได้วาดภาพล้อการเมืองตีพิมพ์ในหนังสือ “กรุงเทพเดลิเมล์” ใช้ชื่อของตัวเองเป็นนามปากกาตั้งแต่การริเริ่มของหนังสือพิมพ์ฉบับนี้มีลงภาพล้อการเมืองแพร่หลายในหนังสือพิมพ์ฉบับอื่น แม้แต่นายไอศยาควา ชาวญี่ปุ่นที่ออกหนังสือพิมพ์ญี่ปุ่น “ยามาโตะ” ขายในเมืองไทยก็พิมพ์ภาพล้อการเมือง โดยมีนักเขียนภาพล้อประจำคือ รัชฎะ นอกจากนั้นก็ยังมีนักเขียนภาพล้อการเมืองคนอื่นๆ เช่น เสือเตี้ย ต่อจากนั้นนักเขียนภาพล้อการเมืองสมัครเล่นก็เกิดขึ้นมากมาย (จินตนา ไบกาซุย์. 2534: 64-66)

สำหรับหนังสือการ์ตูนเรื่องยาวซึ่งเขียนเรื่องต่อเนื่องกันเป็นเรื่องยาวนั้นยังไม่ปรากฏชัดเจนจนกระทั่งในปี พ.ศ.2475-2476 จึงมีนักเขียนการ์ตูนเรื่องยาวคนแรกคือ สวัสดิ์ จุฑารพ เขียนเรื่อง “สังข์ทอง” ขึ้นเป็นเรื่องแรกลงในหนังสือพิมพ์ “รายวันสยามราษฎร์” งานชิ้นนี้ได้รับความนิยมจากผู้อ่านมาก สวัสดิ์จึงได้เขียนการ์ตูนภาพล้อเลียนเรื่องอื่นๆในทำนองจกๆ วงศ์อีกหลายเรื่องในเวลาเดียวกันนี้เอง สวัสดิ์ได้เริ่มสร้างตัวละครการ์ตูน ซึ่งเป็นตัวละครเอกของเขาขึ้นมาจนผู้อ่านนิยมเป็นอันมาก การสร้างตัวละครเอกจึงเป็นแบบอย่างที่นักเขียนสมัยหลังๆ เช่น ประยูร จรรย์วงศ์ ได้ยึดเป็นแบบมา

ในยุคนั้นมีนักเขียนการ์ตูนเรื่องยาวและเรื่องสั้นๆ หลายคน ผู้เขียนการ์ตูนเรื่องยาวเป็นคนแรก คือ พัน รอดอริห์ ต่อมาเป็นการ์ตูนของ ฉันท์ สุวรรณบุญ ผู้สร้างการ์ตูน ป่อง-เปรี้ยว ลงประจำในหนังสือพิมพ์ “รายวันสยามราษฎร์” นอกจากนี้ก็มี วิฑิต์ สุทธิเสถียร เขียนในหนังสือ “เฟลินจิตต์” เป็นตัวการ์ตูน เรื่อง บางระจัน จำนง รอดอริห์ สร้าง “ระเด่นลันได” ในหนังสือ “ศรีกรุง” และ “พระยาน้อยชมตลาด” ในหนังสือพิมพ์ไทยราษฎร์

จะเห็นได้ว่าในยุคนี้มีนักเขียนการ์ตูน 2 พวกแรก คือ นักเขียนการ์ตูนที่นิยมเขียนการ์ตูนเรื่องยาวจากเรื่องประวัติศาสตร์และวรรณคดี-วรรณกรรม พวกที่สอง ได้แก่ นักเขียนการ์ตูนล้อสังคมและการเมือง มีหนังสือภาพการ์ตูนเรื่องรวมเล่มออกจำหน่ายทั่วไปมากขึ้น (ศักดิ์ชัย เกียรตินาครินทร์. 2534: 33-35)

2. การ์ตูนยุคชบเซา

ยุคที่การ์ตูนไทยเจียบหาย แต่ยังแอบทำหน้าที่เจียบๆ ตามซอกหลืบ เป็นการ์ตูนราคาถูกที่พอให้ผู้อ่านหาซื้อได้โดยเบียดเบียนเงินในกระเป๋าให้น้อยที่สุด อาจลดคุณภาพลงบ้างตามความจำเป็น นี่คือนักเขียนของ “การ์ตูนเล่มละบาท” โดยเริ่มเกิดขึ้นครั้งแรกโดยสำนักพิมพ์สากล ต่อมาหลายสำนักพิมพ์ก็ทำตามออกมา สำนักพิมพ์สุภา, สำนักพิมพ์สามดาว, บางกอกสาส์น เป็นต้น นับเป็นช่วงเวลาที่ยาวนานที่การ์ตูนไทยทำหน้าที่เพื่อต่อผ่านไปยังการ์ตูนยุคต่อมา แม้กระนั้นนักเขียนการ์ตูนไทยยุคนั้นก็ฝากฝีมือไว้ได้อย่างยอดเยี่ยมหลายท่านด้วยกัน เช่น นักรบ รุ่งแก้ว, รุ่งเจ้าเก่า, เฟลิน, เทพบุตร, ชายชล, ชีวิน, แมวเหมียว, ราตรี, น้อย ดาวพระศุกร์, ดาวเหนือ, มารุต, เสกสิทธิ์ เป็นต้น โดยบางครั้งก็ได้นักวาดการ์ตูนที่มีชื่อเสียงในยุคก่อนหน้านั้นช่วยเขียนปกให้ เพื่อเสริมคุณภาพขึ้นอีกระดับหนึ่ง เช่น จุก เบี้ยวสกุล เป็นเหตุทำให้การ์ตูนเล่มละบาท ได้รับความนิยมขึ้นเป็นอย่างมากในยุคหนึ่ง จนสามารถทำให้คำว่า “การ์ตูนเล่มละบาท” กลายเป็นตำนาน เป็นชื่อเฉพาะ และเป็นสัญลักษณ์ ที่เรียกกันมาจนถึงทุกวันนี้ เป็นสไตล์การ์ตูนที่มีลักษณะเฉพาะ

สำนักพิมพ์ที่เป็นแหล่งรวมของนักวาดการ์ตูน มีมากมาย เช่น บางกอกสาส์น, ชนะชัย การ์ตูนเล่มละบาทนี้เป็นที่ฝึกฝนฝีมือของนักเขียนการ์ตูนหน้าใหม่ นักเรียนศิลปะที่ต้องการหารายได้

ในระหว่างเรียนหนังสือ ปัจจุบันหลายท่านกลายเป็นนักเขียนการ์ตูนคุณภาพระดับแนวหน้าของเมืองไทย

3. การ์ตูนในยุคปัจจุบัน

ปัจจุบันการ์ตูนไทยที่ถือได้ว่าครองใจคนไทยทุกเพศทุกวัยเป็นอันดับหนึ่งของประเทศในเวลานี้ก็คือ ขายหัวเราะ-มหาสนุก-ไอ้ตัวเล็ก-หนูหิ่นอินเตอร์ และหนังสือการ์ตูนอื่นๆ ในเครือสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น ซึ่งแนวการ์ตูนจะเป็นการ์ตูนประเภทการ์ตูนแก๊กและการ์ตูนเรื่องสั้นจบในตอนเป็นส่วนใหญ่ ขณะเดียวกันก็เริ่มมีการพัฒนาการ์ตูนไทยในรูปแบบคอมมิคขึ้น จากกลุ่มคนที่มีประสบการณ์การอ่านการ์ตูนแนวมังงะของญี่ปุ่น เท่าที่ปรากฏในเวลานี้ สำนักพิมพ์ที่ตีพิมพ์การ์ตูนไทยแนวดังกล่าวได้แก่ สำนักพิมพ์บุรพัฒน์ สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ และสำนักพิมพ์เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ ตลาดของการ์ตูนกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เน้นที่กลุ่มวัยรุ่น ในขณะที่การ์ตูนนิยายภาพแบบดั้งเดิมยังคงมีการผลิตอยู่เรื่อยๆ(ประวัติการ์ตูนไทย. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

4. การ์ตูนจากต่างประเทศ

หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กในระยะหลังจากปี 2522 เป็นต้นมาจะตามอิทธิพลของโทรทัศน์ตั้งแต่ การนำดาราทีวีไปเป็นปกหรือใช้เนื้อหาที่เป็นหนังสือการ์ตูนในทีวีมาเขียนตลอดทั้งเล่ม ตัวเอกในการ์ตูนที่เด็กนิยมอ่านมากเป็นการ์ตูนในทีวี ซึ่งเป็นของประเทศญี่ปุ่นเป็นส่วนใหญ่ เช่น อิคิซังค์ โดเรมอน ซูเปอร์แมน ส่วนตัวการ์ตูนไทยนั้นเด็กผู้อ่านไม่ติด ทั้งนี้เพราะมีลักษณะเป็นเด็กธรรมดาไม่มีความพิเศษดึงดูดใจเด็กได้

เนื้อหาของตัวการ์ตูนทีวีส่วนใหญ่จะเป็นแนวเรื่องยอดวีรบุรุษ (super hero) เช่น ซูเปอร์แมน หน้ากากเสือ ยอดมนุษย์ เป็นต้น ซึ่งล้วนใช้ความเป็นวีรบุรุษเก่งกล้าทั้งในด้านพลังกำลังที่แข็งแกร่งเกินมนุษย์ และสติปัญญาที่เลิศบวกกับอาวุธที่มีอานุภาพ พิสดารเกินกว่าผู้ร้ายที่มารุกรานผู้อ่อนแอจะต่อสู้อย่างได้ จึงต้องพ่ายแพ้พระเอกไปในที่สุด เนื้อหาเช่นนี้แม้ต้องการเน้นให้เห็นว่า “ธรรมย่อมพ่ายแพ้ธรรมะ” หรือจะแสดงให้เห็นว่าวีรบุรุษนั้นต้องประกอบด้วยคุณธรรม ความกล้าหาญ เสียสละ เพื่อช่วยเหลือผู้อ่อนแอกว่า แต่ความจริงแล้วรายละเอียดปลีกย่อย ในการดำเนินเรื่อง กลับไปเน้นเรื่อง ความรุนแรงต่อสู้ด้วยกำลัง ด้วยอาวุธหรือด้วยสติปัญญามากกว่าคุณธรรมที่ต้องเน้นเสียอีก เพราะผู้อ่านจะรู้สึกสนุก รู้สึกสะใจกับการแสดงของพระเอกและผู้ร้าย จนซึมซับสิ่งเหล่านี้เข้าไปในจิตใจของตนเองโดยไม่รู้สึกตัว

นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนเป็นชุดๆ เกี่ยวกับสัตว์ เช่น ทอมกับเจอร์รี่ นกหัวขวานเจ้าเล่ห์ เป็นต้น ซึ่งเนื้อหาแสดงเล่ห์ของตัวละครที่อ่อนแอ ที่สามารถเอาชนะตัวละครที่แข็งแกร่งด้วยกลอุบาย ร้อยแปดที่ไม่เป็นตัวอย่างที่ดีแก่ผู้ชม ทั้งความรุนแรงที่แอบแฝงอยู่อย่างแนบเนียนด้วย จะทำให้ผู้ชมที่อยู่ในวัยเด็กซึมซับเข้าไปในตัวง่าย และนำไปใช้ปฏิบัติในชีวิตประจำวันของตนเองได้อย่างไม่รู้ตัว เช่น การใช้กำลังเข้าตัดสินแก่ไขปัญหาแทนที่จะใช้วิธีเจรจาอย่างสันติและมีเหตุผล เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนที่ผู้อ่านให้ความสนใจอย่างมาก เป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องยาวของญี่ปุ่น ที่ตีพิมพ์จำหน่ายอยู่ในตลาด และเป็นที่ยินยอมอ่านกันอย่างแพร่หลายทั้งเด็กเล็ก วัยรุ่นวัยผู้ใหญ่อยู่ในปัจจุบัน บางเรื่องอาจจะแอบแฝงสิ่งที่เป็นพิษภัยกับวัยรุ่น โดยเฉพาะการแทรกเรื่องเพศ เรื่องชู้สาว การแสวงหาความรักขณะเป็นนักเรียน ค่านิยมการออกเดทกับเพศตรงข้าม หรือบางเรื่องจะเป็นเรื่องส่อทางเพศอย่างชัดเจนรวมทั้งความรุนแรง การฆ่าตามล้างแค้นซึ่งกันและกันแต่อย่างไรก็ตามการ์ตูนที่ดีหลายชุด เช่น อิคิวซังค์ โตเรมอน และการ์ตูนเทพนิยายทั้งหลายล้วนแต่มีเนื้อหาที่ส่งเสริมคุณธรรมซึ่งช่วยพัฒนาชีวิตของเด็กและเยาวชนได้ (จินตนา ใบกาซูยี. 2534: 68-70)

1.3 ประเภทและลักษณะของการ์ตูน

มีนักวิชาการ และนักเขียนการ์ตูน ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนไว้หลายแนวทาง ซึ่งมีหลายประเภท ดังต่อไปนี้

รัชนี ศิริชัยเอกวัฒน์ (2536: 20) ได้แบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูน จากหนังสือการ์ตูนที่ปรากฏในท้องตลาด ทั้งจากหนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร หรือหนังสือต่าง ๆ คือ

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon หรือ Caricature)
2. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)
3. การ์ตูนสั้น เป็นตอน ๆ (Strip)
4. การ์ตูนข้ามชั้นหลายช่องจบในหน้าเดียว (Comic)
5. การ์ตูนข้ามชั้นรูปเดียวจบ ซึ่งเป็นการ์ตูนเียบหรือมีคำพูดประกอบก็ได้ (Gag)

หนังสือการ์ตูน แบ่งได้ 5 ประเภท ดังนี้ (ทฤษฎีการ์ตูนอย่างง่าย.2555:ออนไลน์)

1.การ์ตูนการเมือง (Political cartoon) เป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้น ล้อเลียน เสียดสี ประชดประชันบุคคล หรือเหตุการณ์ทางการเมือง เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิดเห็นใหม่ ลักษณะการ์ตูนชนิดนี้อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้ นักเขียนการ์ตูนการเมืองไทยที่แฟนการเมืองรู้จักกันดี เช่น ประยูร จรรย์วาทษ์ หรือ “สุขเล็ก” แห่งหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ (เสียชีวิตเมื่อปลายปี พ.ศ. 2535) ชัย ราชวัตร “ผู้ใหญ่มาแห่งทุ่งหมาเมิน” แห่งหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ, อรุณแห่งหนังสือพิมพ์ เดอะเนชั่น ฯลฯ

2.การ์ตูนข้ามชั้น (Gag cartoons) เป็นการ์ตูนที่เน้นความขบขันเป็นหลัก อาจเสนอภาพในช่องเดียวหรือหลายช่อง จะมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้ ปกติมุขตลกของการ์ตูนชนิดนี้จะหยิบมาจากเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน ปัจจุบันการ์ตูนชนิดนี้กำลังได้รับความนิยมมากในสังคมไทย ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ “ขายหัวเราะ”

3.การ์ตูนเรื่องยาว (Comics a serial cartoons) การ์ตูนที่นำเสนอเป็นเรื่องราวที่มี

ความต่อเนื่องกันจนจบ มีคำบรรยายหรือบทสนทนาภายในภาพการ์ตูนชนิดที่ปรากฏอยู่ในนิตยสาร และหนังสือพิมพ์ เรียกว่า Comics strips ถ้านำมาพิมพ์รวมเล่ม เรียกว่า Comics books เช่น การ์ตูนเล่มของญี่ปุ่นและฝรั่งเศส การ์ตูนไทยที่นำเอาวรรณคดีนิยายพื้นบ้าน เรื่องจักรๆ วงศ์ๆ มาพิมพ์ขาย รวมทั้งการ์ตูนเล่มละ 7 บาท จัดอยู่ในประเภทนี้เช่นกัน ซึ่ง จุลศักดิ์ อมรเวช หรือจุกเขี้ยวสกุล นักเขียนการ์ตูนชื่อดังในอดีตได้รวมเรียกการ์ตูนเหล่านี้ว่า “นิยายภาพ”

4. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated cartoons) เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบกับข้อเขียนอื่นๆ ประกอบโฆษณาเพื่อขยายความหรือเป็นการ์ตูนประกอบการศึกษา การ์ตูนโดดๆ ไม่มีเรื่องราวในตัวเอง

5. การ์ตูนมีชีวิต (Animated cartoons) หรือภาพยนตร์การ์ตูน เป็นการ์ตูนที่มนุษย์ใส่ชีวิตให้มีการลำดับภาพและเรื่องราวอย่างต่อเนื่องคล้ายกับภาพยนตร์เพียงแต่ตัวละครเป็นการ์ตูน ปัจจุบันหนังการ์ตูนแพร่หลายออกไปอีกหลายสื่อ ทั้งหนังการ์ตูนทีวี หนังการ์ตูนโฆษณา วีดีโอการ์ตูน หรือใช้แสดงประกอบกับนักแสดงที่เป็นคนในภาพยนตร์ ตัวอย่างหนังการ์ตูนที่ฉายในเมืองไทย เช่น สุดสาคร, โดเรมอน, ไลออนคิง, เซลเลอร์มูน เป็นต้น

หทัย ตันหยง (2529: 208) แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้

1. การ์ตูนต่างประเทศ ซึ่งลอกเลียนแบบการ์ตูนอเมริกา ยุโรป และญี่ปุ่น
2. การ์ตูนวรรณคดี เช่น เรื่องหลวิชัยคาริ สังข์ทอง จันทรโครพ ไกรทอง เป็นต้น
3. การ์ตูนชวนฝัน ได้แก่ การ์ตูนที่เน้นเรื่องราวเกี่ยวกับความมั่งคั่งของธรรมชาติ
4. การ์ตูนผจญภัย ได้แก่ การ์ตูนที่เน้นเรื่องราวการต่อสู้ผจญภัย
5. การ์ตูนวิทยาศาสตร์ เน้นเรื่องความรักความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เช่น เรื่องสตาร์วอร์
6. การ์ตูนภาพนิยาย เน้นเรื่องอิทธิปาฏิหาริย์ เช่น เรื่องแมชีกายสิทธิ์ เป็นต้น
7. การ์ตูนชวนหัว เน้นเรื่องตลกขบขัน เช่น ศาลาโกหก เป็นต้น
8. การ์ตูนนิยายชีวิต เน้นเรื่องความเป็นอยู่ การทำมาหากิน เช่น เรื่องชินเดอเรลลา เป็นต้น
9. การ์ตูนดารา เน้นเรื่องดาราและนักแสดง โดยนำมาผสมกับภาพการ์ตูน
10. การ์ตูนป๊อปอัพ (Pop – Up) เป็นการ์ตูนแสดงมิติ เคลื่อนไหวบนหน้าหนังสือ ซึ่งเป็นการ์ตูนยุคใหม่

การแบ่งประเภทของการ์ตูนตามวัยของผู้อ่าน สวัสดิ์ เรื่องพิเศษ (2520: 2-3) ได้กล่าวไว้พอสรุปได้ว่า การ์ตูนตามวัยของผู้อ่านมี 3 ประเภท

1. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก เป็นภาพง่าย ๆ เนื้อเรื่องง่าย ๆ คำบรรยายภาพ หรือคำพูดของตัวละครใช้ถ้อยคำและคำศัพท์ที่เด็กเล็ก ซึ่งยังอ่านหนังสือไม่คล่องอ่านเข้าใจได้ เพราะมีภาพเป็นตัวเร้าความสนใจ มีภาพเป็น “ข้อความ” ที่อ่านเหมาะสำหรับเด็กเล็ก เพราะเด็กจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยภาพเป็นส่วนใหญ่

2. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กโต ลักษณะภาพยังคงเป็นแบบเดียวกันกับของเด็กเล็ก แต่เนื้อหายากขึ้น มีเนื้อหามากขึ้นเนื้อเรื่องเป็นเรื่องโลดโผนผจญภัย และสิ่งไกลตัวมากขึ้นสำหรับเด็กชาย

3. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กวัยรุ่นและผู้ใหญ่ เนื้อหาและแนวความคิดเป็นเรื่องยากขึ้นไกลตัวมาก ส่วนใหญ่เป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์ เรื่องผจญภัย สงคราม หรือเรื่องลึกลับ สำหรับผู้อ่านที่เป็นชายและเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัวสำหรับผู้อ่านที่เป็นหญิง

กล่าวได้ว่าการแบ่งประเภทของการ์ตูน ต้องอาศัยเนื้อหาของหนังสือที่สร้างการ์ตูนขึ้นมาอันมีเนื้อหาที่มีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความพึงพอใจต่อผู้อ่านทุกกลุ่ม วัย และเพศ

ลักษณะของหนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนที่ผลิตออกมาจำหน่ายในปัจจุบันมีหลากหลาย การ์ตูนบางเล่มมีเนื้อหาสำหรับเด็กวัยรุ่นผู้อ่าน ซึ่งมีการใช้ภาษา เนื้อหา และภาพวาดที่ไม่เหมาะสม ซึ่งมีการวางจำหน่ายกันอย่างเสรีไม่มีมาตรการในการแยกประเภทของการ์ตูนตามวัยและเพศ ถ้าหากเด็กที่อยู่ในวัยเยาว์ซื้อไปอ่านอาจได้รับในสิ่งที่เป็นโทษ อีกทั้งยังไร้คุณค่า เป็นการชี้แนวทางให้ประพฤติปฏิบัติในทางที่ผิด ไม่ถูกต้องตามครรลองของวัฒนธรรมประเพณีไทย นักวิชาการหลายท่านกล่าวถึงลักษณะของการ์ตูนที่ดีและไม่ดี ดังนี้

1. ลักษณะของการ์ตูนที่ดี

อเนก รัตนะปิยะภากรณ์ (2531: 61–63) กล่าวถึงลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดีว่าควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ปกสวยงาม ขนาดรูปเล่มได้สัดส่วน หน้าปกของหนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกที่จะดึงดูดความสนใจของเด็ก การออกแบบปกควรมีแนวทางที่แน่นอน ภาพและชื่อเรื่องควรมีความสัมพันธ์กันกับเนื้อเรื่องข้างในด้วย

2. เนื้อหาควรจะให้สิ่งดีงามและความสนุกสนานเพลิดเพลินสอดแทรกเนื้อหาความรู้ที่ถูกต้องสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม ความคิดสร้างสรรค์เนื้อเรื่องกับภาพควรสอดคล้องกัน

เรื่องราวดำเนินไปอย่างรวดเร็ว อย่าขัดเยียดเนื้อหามากเกินไป จนเด็กหรือผู้อ่านเกิดความเบื่อหน่าย ทางที่ดีควรสอดแทรกคำสอนของตัวการ์ตูนด้วย

3. สำนวนภาษา ควรสุภาพเข้าใจง่าย ไม่หยาบคาย ไม่ควรใช้ศัพท์สแลง เพราะเด็กจะจำไปใช้คำสอนของตัวการ์ตูนควรใช้ภาษาพูดมากกว่าภาษาเขียน ซึ่งจะทำให้หนังสือการ์ตูนดูสนุกสนาน และควรระวังการสะกดคำ การใช้ตัวการันต์ให้ถูกต้องด้วย

4. ภาพการ์ตูน คือ ภาพที่วาดขึ้นมาอาจมีสีสันสวยงาม หรือภาพลายเส้นขาวดำก็ได้ เป็นภาพที่มีลักษณะเด่นในตัวเอง ภาพการ์ตูนกับคำสอนจะต้องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกันอย่างต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราว ภาพแต่ละภาพจะมีกรอบภาพ ซึ่งกรอบภาพส่วนใหญ่เป็นรูปเหลี่ยมหนังสือการ์ตูนเล่มหนึ่ง ๆ จะต้องมีการกรอบภาพไม่ต่ำกว่า 16 กรอบ จึงจัดเป็นหนังสือการ์ตูน หากต่ำกว่านี้จะไม่เรียกหนังสือการ์ตูน

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2527: 96) ได้กล่าวถึงลักษณะการ์ตูนที่ดี ไว้ดังนี้

1. การเขียนภาพต้องเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายไม่สับสน ภาพมีความเคลื่อนไหวเป็นภาพง่าย ๆ

2. ใช้สีสวยงาม ชัดเจน ไม่เลอะเลือน

3. การดำเนินเรื่องน่าสนใจ ตื่นเต้น เร้าใจให้อยากอ่าน อยากติดตาม ควรแทรกสุภาษิตคติธรรมหรือความรู้ไว้ด้วย

4. ใช้ถ้อยคำสุภาพไพเราะ ตัวสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ภาษาเด็ก

5. ผู้เขียนควรมีความคิดริเริ่ม ไม่ลอกแบบภาพยนตร์ โทรทัศน์ หรือของต่างประเทศ หรือของคนอื่น ๆ

6. ตัวอักษรชัดเจนไม่เล็กเกินไป ไม่ควรใช้อักษรประดิษฐ์ให้อ่านได้ไม่ชัดเจน

7. ช่วยส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะทำให้เด็กฉลาด

8. มีศิลปะแต่อาจเกินจริงไปบ้าง ส่วนที่เกินควรมีความประณีต จะได้สร้างความละเอียดความประณีตแก่เด็กไปจนโต ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญมาก

9. เนื้อเรื่องดี เหมาะกับเด็ก ไม่เป็นพิษเป็นภัยกับเด็ก

10. ควรเขียนภาพตอนที่ไม่ว่างร้ายฆ่าฟันกันอย่างน่ากลัว ถ้าหลีกเลี่ยงไม่ได้ ควรเขียนให้มีความโหดร้ายลดน้อยลง แต่ถ้าเป็นตอนที่ขบขันก็เขียนได้ แต่ไม่ลามกหยาบคาย

สรุปได้ว่า หนังสือการ์ตูนที่ดี ควรมีลักษณะ ดังนี้

1. ใช้ภาษาสุภาพเหมาะสมกับเพศและวัย ไม่หยาบคาย ตัวสะกดการันต์ถูกต้อง

2. เนื้อเรื่องสร้างเสริมความคิด แฝงไว้ด้วยคุณธรรม จริยธรรม เหมาะสมกับวัยผู้อ่าน

3. มีรูปภาพที่สื่อความหมายได้ชัดเจนสอดคล้องกับบทสนทนา สร้างเสริมจินตนาการให้ผู้อ่านเกิดความคิดสร้างสรรค์

2. ลักษณะของการ์ตูนที่ไม่ดี

กรมวิชาการ (2534: 103) ได้อธิบายถึงลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่เป็นพิษภัย ดังนี้

1. เรื่อง การเสนอเรื่องในลักษณะที่ผิดศีลธรรมจรรยา เรื่องเชกส์ เรื่องที่ทำลายศิลปวัฒนธรรมทำลายความมั่นคงของชาติ เรื่องหยาบคาย หยาบโลน ไม่มีสาระ ให้แต่ความสนุกเพียงด้านเดียว หรือจัดทำเพื่อสนองกลุ่มผู้อ่านบางกลุ่ม

2. ภาพ ภาพการ์ตูนมีลักษณะก่อให้เกิดความรู้สึกที่ไม่ดีแก่เด็ก เช่น ภาพโป๊ ภาพอนาจารภาพอาชญากร ภาพหวาดเสียวต่าง ๆ เพราะภาพเหล่านั้น จะมีอิทธิพลต่อจิตใจเด็กมาก การอ่านของเด็กนั้น สามารถคิดร่วมไปกับการอ่านด้วย เท่ากับเป็นการป้อนยาพิษให้กับเด็กโดยไม่รู้ตัว

3. ภาษา ภาษาในการ์ตูนเกิดจากความคิดของผู้แต่งที่จะจินตนาการ ลักษณะภาษาที่ใช้โดยมากพบว่ามีภาษาที่ไม่เหมาะสมกับกาลเทศะ ภาษาหยาบคาย ภาษาวิบัติ ตัวสะกดการันต์ไม่ถูกต้อง

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2527: 97) กล่าวถึงลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ไม่ดี สำหรับเด็กพอสรุปได้ดังนี้

1. ไม่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ที่เกิดจากจินตนาการไปตามเนื้อหาของเรื่อง
2. ชี้นำให้เห็นสิ่งที่ไม่ดี หรือทางโหดร้าย เช่นการกล่าวยกย่องอาชญากรเป็นวีรบุรุษ
3. ชี้นำทางที่ผิดหรือตรงกันข้ามกับการปฏิบัติของคนในสังคม เช่น การไม่เชื่อฟังคำสั่งพ่อแม่
4. เนื้อหาหรือเนื้อเรื่องไม่เหมาะสมกับวัยของเด็ก เช่น การ์ตูนลามก
5. ภาษาที่ใช้ไม่ถูกต้องตามหลักการใช้ภาษากล่าวคือ คำไม่สุภาพ ใช้สำนวนผิด ๆ มีการใช้คำสแลงมาก รวมทั้งการใช้คำหยาบคาย

สรุปได้ว่า ลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ไม่ดี มีลักษณะดังนี้

1. ใช้ภาษาไม่สุภาพ หยาบคาย เขียนตัวสะกดการันต์ไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสมกับวัยผู้อ่าน
2. เนื้อหาหรือเนื้อเรื่องขาดการส่งเสริมศีลธรรมจรรยา ขาดสาระในด้านคุณค่าแห่งความดีงาม
3. มีรูปภาพประกอบที่ก่อให้เกิดความรู้สึกที่ไม่ดีแก่เด็กและผู้อ่านในวัยเยาวชน

1.4 ประโยชน์และโทษของการ์ตูน

หนังสือที่เราอ่านทุกประเภทล้วนแล้วแต่มีทั้งส่วนที่ดีและส่วนที่เสียประกอบกันไป หนังสือการ์ตูนก็เช่นเดียวกันย่อมมีสิ่งที่ดี และไม่ดีอยู่บ้าง ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าหนังสือการ์ตูนนั้น มีทั้งให้ประโยชน์ และมีโทษในบางประการ ซึ่งจะแยกกล่าวได้ดังนี้

1.4.1 ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูน

มีผู้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนไว้หลายประการ เช่น คณะนิสิตปริญญาโทเทคโนโลยีทางการศึกษา (2522: 204) กล่าวว่า มีผู้นำการ์ตูนมาใช้ประกอบการเรียนการสอน เพราะการ์ตูนมีประโยชน์ตามที่รวบรวมได้ พอสรุปดังนี้

1. ทำให้นักเรียนสามารถสนใจในเนื้อหาวิชาที่จัดการเรียนการสอนมากขึ้น
2. สามารถนำไปใช้ประกอบเรียนโดยการสอนเด็กเป็นรายบุคคล ซึ่งทำให้ผลการเรียน

ดีขึ้น

3. เป็นการฝึกหรือส่งเสริมให้เกิดทักษะการอ่านมากขึ้น
4. สร้างและปลูกฝังลักษณะนิสัยที่ทำให้นักเรียนสนใจในการอ่านหนังสือมากขึ้น

วิริยะ สิริสิงห (2524: 23) กล่าวถึงคุณค่าที่เกิดแก่เด็ก จากหนังสือการ์ตูนที่ดี มีดังนี้

1. ให้เด็กได้แก้ปัญหาเมื่อนำตนเข้าไปเป็นตัวละครในเรื่อง
2. ให้เด็กได้ทราบถึงความเป็นจริงในโลกรอบ ๆ ตัวเด็ก
3. ให้เด็กได้มีประสบการณ์กว้างขวางและเจริญขึ้น ในการค้นหาความหมายต่าง ๆ
4. เปิดโอกาสให้เด็กได้หัวเราะร่วมกัน
5. ช่วย让孩子ได้ตัดสินใจอะไรเป็นสิ่งที่สังคมของเขายอมรับ หนังสือเล่มหนึ่งจึงให้คุณค่า

แก่เด็กมากกว่าที่ผู้ใหญ่คิด

1.4.2 โทษของหนังสือการ์ตูน

ในส่วนโทษของการอ่านหนังสือการ์ตูนก็มีผู้กล่าวไว้เหมือนกัน ดังเช่น

สมศักดิ์ ศรีมานิชญ์ (2523: 116 –117) การอ่านการ์ตูนอาจให้โทษได้ ดังนี้

1. ทำให้เด็กเรียนรู้เกินวัย
2. ทำให้เด็กเขียนตัวสะกดและการันต์ไม่ถูกต้อง
3. ทำให้เสียสายตา เนื่องจากตัวอักษรในการ์ตูนส่วนใหญ่จะเล็กและเบียดกันมาก
4. ทำให้เกิดการหวาดกลัว หวาดเสียวในภาพที่น่ากลัว เช่น เกี่ยวกับผี หรือการฆ่า

กันอย่างโหดร้าย

5. ถ้าเป็นภาพที่เขียนอย่างลวก ๆ อาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดได้
6. ทำให้เด็กสนใจเรื่องทางเพศก่อนวัยอันสมควร

หทัย ดันหยง (2525: 325) กล่าวถึงโทษของการอ่านหนังสือการ์ตูน ไว้ว่า

1. เด็กอาจได้มโนทัศน์ในทางที่ไม่เหมาะสม
2. เด็กอาจได้เรียนรู้หรือการซึมซับรับเอาในด้านถ้อยคำภาษาที่ผิดเพี้ยน

3. เด็กอาจถูกปลุกฝังในทางที่กลับกลายเป็นคนที่ชอบเสียดสีสังคม
4. อาจเกิดแนวคิดที่ว่าทุกสิ่งทุกอย่างเป็นเรื่องของเล่นไม่ใช่ของจริงไปหมด
5. อาจทำให้เด็กเบื่อบ่อยต่อการเรียนและหันไปใช้หนังสือการ์ตูนเป็นเครื่องบันเทิง

ทางอารมณ์

6. ทำให้เสียเวลา และสิ้นเปลืองทุนทรัพย์

จะเห็นว่าการอ่านหนังสือการ์ตูนมีทั้งให้ผลประโยชน์แก่เด็กที่รู้จักการคิดพิจารณาในทางที่สร้างสรรค์แล้วจดจำนำแบบอย่างที่ดีไปใช้ และในทางตรงกันข้ามอาจให้โทษได้เช่นเดียวกันหากเด็กที่อ่านหนังสือบางเล่มที่มีการใช้ถ้อยคำที่ผิดเพี้ยนไปจากภาษาธรรมดาที่ใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งภาพประกอบที่ไม่เหมาะสมกับวัยของเด็ก ซึ่งทำให้เกิดมโนทัศน์ในทางที่ไม่ดี รวมทั้งทำให้ขาดความเข้าใจสังคมรอบข้างที่เป็นจริงกับการรับเอาแบบอย่างจากการ์ตูนมาใช้ในทางที่ไม่ถูกต้องในการคิดและดำเนินชีวิต

1.5 หลักการใช้ภาษาในการ์ตูน

เนื่องจากการ์ตูนเป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเฉพาะซึ่งได้แก่ เด็กและเยาวชน ดังนั้น การใช้ภาษาในการ์ตูนจะต้องมีการกลั่นกรองและใช้วิจารณญาณในการนำเสนออย่างยิ่ง โดยสามารถสรุปหลักสำคัญของการใช้ภาษาในการ์ตูน ได้ดังต่อไปนี้ (หลักการใช้ภาษาในการ์ตูน. 2555: ออนไลน์)

1. ไม่ควรนำเสนอภาษาที่สื่อถึงเรื่องลามกอนาจาร หยาดคาย รุนแรงที่จะนำไปสู่พฤติกรรมการเลียนแบบ
2. ไม่ควรนำเสนอภาษาที่จะชี้ทำให้เกิดค่านิยม พฤติกรรมที่ผิด เช่น การใช้คำพูด การต่อสู้
3. ไม่ควรนำเสนอภาษาที่จะชี้ทำให้เกิดค่านิยม พฤติกรรมที่ผิด เช่น การแสดงกริยา ท่าทาง การแต่งกาย การใช้คำพูด การใช้ความรุนแรง การมีความสัมพันธ์ทางเพศ การใช้ยาเสพติด เป็นต้น
4. ในการนำเสนอภาษาทางสื่อการ์ตูนที่ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน ควรมีการระบุไว้ อย่างชัดเจนที่ปก เพื่อการป้องกัน
5. การเชื่อมโยงสื่อการ์ตูนกับการค้า ที่เป็นการมอมเมาเยาวชน เป็นสื่อที่ฟุ่มเฟือย ผู้ผลิตควรมีจริยธรรมในการนำเสนอ
6. ผู้ที่มีส่วนร่วมในการรับผิดชอบ ตรวจสอบ ควบคุมดูแล ควรมีมาตรการขั้นเด็ดขาด หรือหาวิธีการป้องกันการเผยแพร่ของสื่อการ์ตูนลามกอนาจาร ไปสู่กลุ่มผู้อ่านซึ่งเป็นเด็กและเยาวชน

2.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

2.1 ความหมายและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

2.1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2539: 4) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการคิด การกระทำในสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่เป็นประโยชน์ และแปลกไปจากความคิดหรือการกระทำของคนอื่น

อารี รังสินันท์ (2538: 5) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการทางสมองของมนุษย์ที่สามารถคิดได้ในลักษณะของการคิดแบบอเนกมัย อันจะนำไปสู่การคิดค้นพบในสิ่งที่แปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง และปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ เป็นการใช้ความคิดจินตนาการควบคู่ไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดค้นหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ ที่เรียกว่า จินตนาการประยุกต์นั่นเอง

กรมวิชาการ (2534: 59) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดความคิดใหม่ที่ต่อเนื่องกันไป และความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบไปด้วยความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่น และความคิดริเริ่มที่เป็นความคิดของตนเองโดยเฉพาะ

อารี พันธุ์ณี (2537: 235) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือความคิดจินตนาการประยุกต์ ที่สามารถนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์คิดค้นพบใหม่ ๆ ทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นความคิดในลักษณะที่คนอื่นคาดไม่ถึง หรือมองข้าม เป็นความคิดหลากหลาย คิดได้กว้างไกล เน้นทั้งปริมาณและคุณภาพ อาจเกิดจากความคิดที่ผสมผสานเชื่อมโยงระหว่างความคิดใหม่ ๆ ที่แก้ปัญหาและเอื้ออำนวยประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

กิลฟอร์ด (Guilford. 1959: 563) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นลักษณะความคิดแบบอเนกนัย (Divergent thinking) ที่ประกอบด้วยความคิดริเริ่ม(Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น(Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ทำให้สามารถคิดได้กว้างไกล หลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม ซึ่งเป็นลักษณะความคิดที่จะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จด้วย

เวสคอตท์ และสมิธ (Westcott; & Smith. 1967: 221) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมอง ที่เกิดจากการดึงเอาประสบการณ์เดิมของแต่ละคนออกมา แล้วนำมาจัดให้อยู่ในรูปใหม่ ซึ่งการจัดรูปของความคิดนี้เป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละคนและไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่ระดับโลกก็ได้

แอนเดอร์สัน (Anderson. 1970: 197) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือความสามารถของ

บุคคลในการแก้ปัญหาด้านความคิดอย่างลึกซึ้ง ที่นอกเหนือไปกว่าปกติธรรมดาเป็นลักษณะภายในตัวบุคคลที่จะสามารถคิดได้หลายแง่หลายมุมผสมผสานจนได้ผลิตผลใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์กว่า

ทอแรนซ์ และเมเยอร์ (Torrance; & Myers. 1972: 136) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผลงานที่แตกต่างไปจากคนอื่น เป็นความรู้สึกที่ไวต่อปัญหา หรือข้อบกพร่องที่ขาดหายไป แล้วรวบรวมความคิดนั้นตั้งเป็นสมมติฐาน ทดสอบสมมติฐานแล้วรายงานผลที่ได้จากการค้นพบนั้น

จากความหมายของความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมานั้น พอสรุป ได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่เกิดจากการคิดในลักษณะของความคิดแบบอเนกนัย (Divergent thinking) ที่เกิดจากการสังเกต การเห็น การรับรู้ เข้าใจ และความรู้สึกที่ไวต่อปัญหาของแต่ละบุคคล นำมาคิดดัดแปลงและปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดผลงานที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์ ซึ่งความคิดในลักษณะนี้เป็นความคิดที่เกิดจากความคิดจากจินตนาการ (Imagination) และความพยายามที่จะสร้างความคิดฝัน (Fantasy) ที่เรียกว่าจินตนาการประยุกต์ มาใช้ในการคิดค้นประดิษฐ์ผลงานทางความคิดสร้างสรรค์ ถึงแม้ว่าผลงานนั้นจะไม่ได้ประสบความสำเร็จ ก็ถือว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์ได้เช่นกัน

2.1.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

เดวิส (Davis. 1983) ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาที่ได้กล่าวถึงทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 4 กลุ่ม คือ

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ นักจิตวิทยาทางจิตวิเคราะห์หลายคนเช่น Freud และ Kris ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเกิดความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตใต้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) กับความรู้สึกผิดชอบทางสังคม (Social Conscience) ส่วน Kubie และ Rugg ซึ่งเป็นนักจิตวิเคราะห์แนวใหม่กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้สติกับจิตใต้สำนึกซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตส่วนที่เรียกว่าจิตก่อนสำนึก

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดการเรียนรู้ โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรงการตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์ นอกจากนี้ยังได้เน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือการโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดที่ว่าความคิด

สร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาแต่กำเนิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้คือผู้ที่มี
 สัจการแห่งตน คือ รู้จักตนเอง พอใจตนเองและใช้ตนเองเต็มตามศักยภาพของตน มนุษย์จะสามารถ
 แสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนออกมาได้อย่างเต็มที่นั้นขึ้นอยู่กับการสร้างสภาวะหรือบรรยากาศที่
 เอื้ออำนวย ได้กล่าวถึงบรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ว่าประกอบด้วยความปลอดภัยในเชิง
 จิตวิทยา ความมั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะเล่นกับความคิดและการเปิดกว้างที่จะรับ
 ประสบการณ์ใหม่

2.2 ประเภทความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ (การสร้างสรรค์กับงานศิลปะ.ม.ป.ป.:
 ออนไลน์)

1. ความคิดสร้างสรรค์ทางความคิด (Creative in thinking) คือ การคิดแสวงหา
 แนวทางแก้ปัญหาและพัฒนางาน หรือการบริหารงานให้ประสบความสำเร็จ และเจริญก้าวหน้า รู้จัก
 การศึกษา วิเคราะห์ปัญหา สาเหตุของปัญหา และแนวทางแก้ปัญหาเพื่อนำมาวางแผนงานต่อไป
2. ความคิดสร้างสรรค์ทางความงาม (Creative in beauty) คือ การสร้างสรรค์ความ
 งามที่แปลกใหม่ให้งดงามและมีคุณค่ายิ่งขึ้น ซึ่งเป็นความคิดสร้างสรรค์ในทางปฏิบัติ เช่น การ
 สร้างสรรค์งานศิลปะ การตกแต่งบ้าน ห้องเรียน สำนักงาน ให้มีความแปลกใหม่
3. ความคิดสร้างสรรค์ทางประโยชน์ใช้สอย (Creative in function) คือ การสร้างสรรค์
 ดัดแปลงสิ่งต่างๆ ให้มีคุณค่าทางประโยชน์ใช้สอย เช่น งานสิ่งประดิษฐ์ งานศิลปะที่น่าวิเศษต่างๆ
 ผลิตผลงานขึ้นให้เกิดประโยชน์ใช้สอย เป็นต้น

2.3 กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ

การสร้างสรรค์งานศิลปะมีกระบวนการหรือขั้นตอนตามลำดับ ดังนี้

1. การรับรู้ (Perception) คือ การที่มนุษย์ใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆ รับรู้และชื่นชม
 ในธรรมชาติและสภาพแวดล้อมรอบตัว ได้แก่ การสัมผัสรับรู้ด้วยประสาทตาในการมองเห็นความงาม
 ของธรรมชาติ เช่น ภาพดอกบัวที่ชูช่ออยู่เหนือน้ำ ภาพดวงอาทิตย์ยามลับขอบฟ้า และการสัมผัสด้วย
 ประสาทหูในการได้ยินเสียงจากธรรมชาติหรือจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น เสียงนกร้องอันไพเราะ
 และบริสุทธิ์ เสียงน้ำตกกระทบโขดหิน ภาพและเสียงเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์สร้างสรรค์งาน
 ศิลปะ เช่น วาดภาพบันทึกความงามและความรู้สึกจากธรรมชาติ แต่งเพลงหรือบรรเลงดนตรีบรรยาย
 ความงามของธรรมชาติหรือเลียนเสียงธรรมชาติ

2. ประสบการณ์ (Experience) คือ การที่มนุษย์ผ่านภาวะการรับรู้ ได้เห็น ได้ฟัง และได้ปฏิบัติด้วยตนเองมาแล้วบ่อยครั้งจนสั่งสมเป็นประสบการณ์และความชำนาญ เช่น ศิลปินมีใจรักและชื่นชมความงามของธรรมชาติ โดยเฉพาะดอกไม้ นานาพรรณ จึงมักจะเข้าไปสัมผัสชื่นชมกับความงามของธรรมชาติเหล่านั้น และนิยมถ่ายทอดความงามด้วยการวาดภาพ จึงเกิดประสบการณ์และความชำนาญในการวาดภาพธรรมชาติเป็นพิเศษ ศิลปินบางคนมีความเจนจัดในการวาดภาพสีน้ำ นักเรียนอาจวาดภาพจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น

3. จินตนาการ (Imagination) คือ การคิดสร้างภาพในจิตใจก่อนที่จะสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานศิลปะโดยมีพื้นฐานมาจากการได้สัมผัส รับรู้ธรรมชาติและสภาพแวดล้อมจนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ สั่งสมเป็นประสบการณ์และความชำนาญ ขยายผลเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยจินตนาการ มิใช่เพียงการถ่ายทอดจากประสบการณ์และจากสิ่งที่ตามองเห็นเท่านั้น แต่เป็นการแสดงออกจากภายในสู่ภายนอก สะท้อนความคิดสร้างสรรค์อย่างอิสระและหลากหลาย ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับสภาพการรับรู้ แรงบันดาลใจ และประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์งานที่แตกต่างกัน

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้

3.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้

3.1.1 กระบวนการของการรับรู้(กระบวนการความคิดสร้างสรรค์.ม.ป.ป.:ออนไลน์)

การรับรู้จะเกิดขึ้นได้ ต้องเป็นไปตามขั้นตอนของกระบวนการ ดังนี้

ขั้นที่ 1 สิ่งเร้า (Stimulus) มากระทบอวัยวะสัมผัสของอินทรีย์

ขั้นที่ 2 กระแสประสาทสัมผัสวิ่งไปยังระบบประสาทส่วนกลาง ซึ่งมีศูนย์อยู่ที่สมองเพื่อสั่งการตรงนี้เกิดการรับรู้ (Perception)

ขั้นที่ 3 สมองแปลความหมายออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจโดยอาศัยความรู้เดิม ประสบการณ์เดิม ความจำ เจตคติ ความต้องการ ปกตินิสัย บุคลิกภาพ เซอร์วิญญา ทำให้เกิดการตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่ง

3.1.2 กลไกของการรับรู้

กลไกการรับรู้เกิดขึ้นจากทั้ง สิ่งเร้าภายนอกและภายในอินทรีย์ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม อวัยวะรับสัมผัส (Sensory organ) เป็น เครื่องรับสิ่งเร้าของมนุษย์ ส่วนที่รับความรู้สึกของอวัยวะรับสัมผัสอาจอยู่ลึกเข้าไปข้างใน มองจากภายนอกไม่เห็น อวัยวะรับสัมผัส แต่ละอย่างมีประสาทรับสัมผัส (Sensory nerve) ช่วยเชื่อมอวัยวะรับสัมผัสกับเขตแดนการรับสัมผัสต่าง ๆ ที่สมอง และส่งผ่าน

ประสาทมอเตอร์ (Motor nerve) ไปสู่อวัยวะมอเตอร์ (Motor organ) ซึ่งประกอบไปด้วยกล้ามเนื้อและต่อมต่างๆ ทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองของอวัยวะมอเตอร์ และจะออกมาในรูปใดขึ้นอยู่กับการบังคับบัญชาของระบบประสาท ส่วนสาเหตุที่มนุษย์เราสามารถไวต่อความรู้สึกก็เพราะ เซลประสาทของประสาทรับสัมผัส แบ่งแยกแตกออกเป็นกิ่งก้านแผ่ไปติดต่อกับ อวัยวะรับสัมผัส และที่อวัยวะรับสัมผัสมีเซลล์รับสัมผัส ที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวจึง สามารถทำให้มนุษย์รับสัมผัสได้

3.1.3 องค์ประกอบของการรับรู้

การรับรู้ด้วยองค์ประกอบของสิ่งต่างๆ หลายประการ เช่น สิ่งเร้า ได้แก่ วัตถุ แสง เสียง กลิ่น รสต่างๆ อวัยวะรับสัมผัส ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น ผิวหนัง ถ้าไม่สมบูรณ์จะทำให้สูญเสียการรับรู้ได้ ประสาทในการรับสัมผัสเป็นตัวกลางส่งกระแสและประสาทจากอวัยวะรับสัมผัสไปยังสมองส่วนกลางเพื่อการแปลความต่อไป ประสบการณ์เดิม การรู้จัก การจำได้ ทำให้การรับรู้ดีขึ้น รวมทั้งคำนึงถึงทัศนคติ ความใส่ใจ ความตั้งใจ สภาพจิตใจ การคาดหวัง ความดีใจ เสียใจ ความสามารถทางสติปัญญา ทำให้รับรู้ได้เร็ว

3.1.4 การจัดระบบการรับรู้

มนุษย์เมื่อพบสิ่งเร้าไม่ได้รับรู้ตามที่สิ่งเร้าปรากฏแต่นำมาจัดระบบตามหลักดังนี้

1. หลักแห่งความคล้ายคลึง (Principle of similarity) สิ่งเร้าใดที่มีความคล้ายกันจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน

2. หลักแห่งความใกล้ชิด (Principle of proximity) สิ่งเร้าที่มีความใกล้กันจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน

3. หลักแห่งความสมบูรณ์ (Principle of closure) เป็นการรับรู้สิ่งที่ไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์ขึ้น

4. ความคงที่ของการรับรู้ (Perceptual constancy) ความคงที่ในการรับรู้มี 3 ประการ ได้แก่ การคงที่ของขนาด การคงที่ของรูปแบบ รูปทรงและการคงที่ของสีและแสงสว่าง

5. การรับรู้ที่ผิดพลาด การรับรู้ที่ผิดพลาด แม้ว่ามนุษย์มีอวัยวะรับสัมผัสถึง 5 ประเภทแต่มนุษย์ก็ยังรับรู้ผิดพลาดได้ เช่น ภาพลวงตา การรับฟังความบอกเล่า ทำให้เรื่องบิดเบือนไป การมีประสบการณ์และคำนึงที่แตกต่างกัน ดังนั้นการรับรู้ถ้าจะให้ถูกต้อง จะต้องรับรู้โดยผ่านปัจจัยกำหนดการรับรู้สิ่งเร้าอย่างเดียวกัน อาจจะทำให้คนสองคน สามารถรับรู้ต่างกันก็ได้ เช่น คนหนึ่งมองว่าคนอเมริกันน่ารัก แต่อีกคนมองว่าเป็นคนอเมริกัน เป็นชาติที่นาร์กน้อยหน้อยก็ได้ เพราะในใจเขาอาจชอบคนอังกฤษก็ได้ เลยชอบชาวอเมริกันน้อยกว่า ซึ่งก็แล้วแต่มุมมองของแต่ละคน แล้วแต่การรับรู้ของแต่ละคน การที่มนุษย์สามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่าง และจะรับรู้ได้ดี

มากนักน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพลต่อ การรับรู้ เช่น ประสบการณ์ วัฒนธรรม การศึกษา เป็นต้น ดังนั้นการที่บุคคล จะเลือกรับรู้สิ่งเร้าใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ในขณะใดขณะหนึ่งนั้นจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้มี 2 ประเภท คือ อิทธิพลที่มาจากภายนอก ได้แก่ ความเข้มและขนาดของสิ่งเร้า (Intensively and Size) การกระทำซ้ำ ๆ (Repetition) สิ่งตรงกันข้าม (Contrast) การเคลื่อนไหว (Movement) และอิทธิพลที่มาจากภายใน ได้แก่ แรงจูงใจ (Motive) การคาดหวัง (Expectancy) ความสนใจ อารมณ์ ความคิดและจิตนาการ ความรู้สึกต่างๆ ที่บุคคล ได้รับ เป็นต้น ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ยังแบ่งออกได้อีกเช่นแบ่งปัจจัยของการรับรู้ออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ประการแรกลักษณะของผู้รับรู้ กับ ประการที่สองลักษณะของสิ่งเร้า

3.2 การรับรู้

การรับรู้ หมายถึง การแปลความหมายจากการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่การมีสิ่งเร้ามากระทบ อวัยวะทั้งห้า และส่งกระแสประสาทไปยังสมอง เพื่อการแปลความ กระบวนการของการรับรู้ (Process) เป็นกระบวนการที่คาบเกี่ยวกันระหว่างเรื่องความเข้าใจ การคิด การรู้สึก (Sensing) ความจำ (Memory) การเรียนรู้ (Learning) การตัดสินใจ (Decision making)

Sensing → Memory → Learning → Decision making

กระบวนการรับรู้ เกิดขึ้นเป็นลำดับ ดังนี้

สิ่งเร้าไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานการณ์ มาเร้าอินทรีย์ ทำให้เกิดการสัมผัส (Sensation) และเมื่อเกิดการสัมผัสบุคคล จะเกิดมีอาการแปล การสัมผัสและมีเจตนา (Conation) ที่จะแปลสัมผัสนั้น การแปลสัมผัส จะเกิดขึ้นในสมอง ทำให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ เช่น การที่เราได้ยินเสียงดัง ปัง ปัง ๆ สมองจะแปลเสียงดังปัง ปัง โดยเปรียบเทียบกับเสียง ที่เคยได้ยินว่าเป็น เสียงของอะไร เสียงปืน เสียงระเบิด เสียงพลุ เสียงประทัด เสียงของท่อไอเสียรถ เสียงเครื่องยนต์ระเบิด หรือเสียงอะไร ในขณะที่เปรียบเทียบ จิตต้องมีเจตนา ปนอยู่ ทำให้เกิดแปลความหมาย และ ต่อไปก็รู้ว่าเสียงที่ได้ยินนั้นคือ เสียงอะไร อาจเป็นเสียงปืน เพราะบุคคลจะแปลความหมายได้ ถ้าบุคคลเคย มีประสบการณ์ในเสียงปืนมาก่อน และอาจแปลได้ว่า ปืนที่ดังเป็นปืนชนิดใด ถ้าเขาเป็นตำรวจ จากตัวอย่างข้างต้นนี้ เราอาจสรุป กระบวนการรับรู้ จะเกิดได้จะต้องมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

สิ่งเร้าไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานการณ์ มาเร้าอินทรีย์ ทำให้เกิดการสัมผัส

(Sensation) และเมื่อเกิดการสัมผัสบุคคล จะเกิดมีอาการแปล การสัมผัสและมีเจตนา (Conation) ที่ จะแปลสัมผัสนั้น การแปลสัมผัส จะเกิดขึ้นในสมอง ทำให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ เช่น การที่เราได้ยิน เสียงดัง ปัง ปัง ๆ สมองจะแปลเสียงดังปัง ปัง โดยเปรียบเทียบกับเสียง ที่เคยได้ยินว่าเป็น เสียงของ อะไร เสียงปืน เสียงระเบิด เสียงพลุ เสียงประทัด เสียงของท่อไอเสียรถ เสียงเครื่องยนต์ระเบิด หรือ เสียงอะไร ในขณะที่เปรียบเทียบ จิตต้องมีเจตนา ปนอยู่ ทำให้เกิดแปลความหมาย และ ต่อไปก็รู้ว่า เสียงที่ได้นั้นคือ เสียงอะไร อาจเป็นเสียงปืน เพราะบุคคลจะแปลความหมายได้ ถ้าบุคคลเคย มี ประสบการณ์ในเสียงปืนมาก่อน และอาจแปลได้ว่า ปืนที่ดังเป็นปืนชนิดใด ถ้าเขาเป็นตำรวจ จาก ตัวอย่างข้างต้นนี้ เราอาจสรุป กระบวนการรับรู้ จะเกิดได้จะต้องมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. มีสิ่งเร้า (Stimulus) ที่จะทำให้เกิด การรับรู้ เช่น สถานการณ์ เหตุการณ์ สิ่งแวดล้อม รอบกาย ที่เป็น คน สัตว์ และสิ่งของ
2. ประสาทสัมผัส (Sense Organs) ที่ทำให้เกิดความรู้สึกสัมผัส เช่น ตาหู จมูกได้ กลิ่น ลิ้นรู้รส และผิวหนังรู้ร้อนหนาว
3. ประสบการณ์ หรือความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเร้าที่เราสัมผัส
4. การแปลความหมายของสิ่งที่เราสัมผัส สิ่งที่เคยพบเห็นมาแล้วย่อมจะอยู่ในความทรง จำของสมอง เมื่อบุคคลได้รับสิ่งเร้า สมองก็จะทำหน้าที่ทบทวนกับความรู้ที่มีอยู่เดิมว่า สิ่งเร้านั้นคือ อะไร เมื่อมนุษย์เรารู้จักเร้าโดยสิ่งแวดล้อม ก็จะเกิดความรู้สึกจากการสัมผัส (Sensation) โดยอาศัย อวัยวะสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา ทำหน้าที่ดูคือ มองเห็น หูทำหน้าที่ฟังคือ ได้ยิน ลิ้นทำหน้าที่รู้รส จมูก ทำหน้าที่ดมคือ ได้กลิ่น ผิวหนังทำหน้าที่สัมผัสคือรู้สึกได้อย่างถูกต้อง กระบวนการรับรู้ ก็สมบูรณ์แต่ จริงๆ แล้วยังมีการสัมผัสภายในอีก 3 อย่างด้วยที่จะช่วยให้เรารับสัมผัสสิ่งต่างๆ

3.3 องค์ประกอบของการรับรู้

สิ่งเร้าได้แก่วัตถุ แสง เสียง กลิ่น รสต่างๆ อวัยวะรับสัมผัส ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น ผิวหนัง ถ้าไม่สมบูรณ์จะทำให้สูญเสียการรับรู้ได้ ประสาทในการรับสัมผัสเป็นตัวกลางส่งกระแสประสาทจาก อวัยวะรับสัมผัสไปยังสมองส่วนกลาง เพื่อการแปลความต่อไป ประสบการณ์เดิม การรู้จัก การจำได้ ทำให้การรับรู้ดีขึ้น ค่านิยม ทัศนคติ ความใส่ใจ ความตั้งใจ สภาพจิตใจ อารมณ์ เช่น การคาดหวัง ความดีใจ เสียใจ ความสามารถทางสติปัญญา ทำให้รับรู้ได้เร็ว

3.4 การจัดระบบการรับรู้

มนุษย์เมื่อพบสิ่งเร้าไม่ได้รับรู้ตามที่สิ่งเร้าปรากฏแต่นำมาจัดระบบตามหลักดังนี้ หลักแห่งความคล้ายคลึง (Principle of similarity) สิ่งเร้าใดที่มีความคล้ายกันจะรับรู้ว่าเป็น

พวกเดียวกัน, หลักแห่งความใกล้ชิด (Principle of proximity) สิ่งเร้าที่มีความใกล้กันจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน, หลักแห่งความสมบูรณ์ (Principle of closure) เป็นการรับรู้สิ่งที่ไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์ขึ้น ความคงที่ของการรับรู้ (Perceptual constancy) ความคงที่ในการรับรู้มี 3 ประการ ได้แก่

1. การคงที่ของขนาด
2. การคงที่ของรูปแบบ รูปทรง
3. การคงที่ของสีและแสงสว่าง

การรับรู้ที่ผิดพลาด แม้ว่ามนุษย์มีอวัยวะรับสัมผัสถึง 5 ประเภทแต่มนุษย์ก็ยังรับรู้ผิดพลาดได้ เช่น ภาพลวงตา การรับฟังความบอกเล่า ทำให้เรื่องบิดเบือนไป การมีประสบการณ์และค่านิยมที่แตกต่างกัน ดังนั้นการรับรู้ถ้าจะให้ถูกต้อง จะต้องรับรู้โดยผ่านประสาทสัมผัสหลายทางผ่านกระบวนการคิดไตร่ตรองให้มากขึ้น

4.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัย

ศิลปะไทย เป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย ซึ่งคนไทยทั้งชาติต่างภาคภูมิใจอย่างยิ่ง ความงดงามที่สืบทอดอันยาวนานมาตั้งแต่อดีต บ่งบอกถึงวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น โดยมีพัฒนาการบนพื้นฐานของความเป็นไทย ทุกวันนี้ศิลปะได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนเรามากขึ้น ซึ่งเรียกศิลปะนี้ว่า “ศิลปะสมัยใหม่หรือร่วมสมัย”(จิตรกรรมไทย. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

4.1 จิตรกรรมไทย

เป็นจิตรศิลป์อย่างหนึ่ง ซึ่งส่งผลกระทบต่อให้เห็นวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ มีคุณค่าทางศิลปะและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า เรื่องที่เกี่ยวกับ ศาสนา ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรมการแต่งกาย ตลอดจนการแสดงการเล่นพื้นเมืองต่าง ๆ ของแต่ละยุคสมัยและสาระอื่น ๆ ที่ประกอบกันเป็นภาพจิตรกรรมไทย งานจิตรกรรมให้ความรู้สึกในความงามอันบริสุทธิ์น่าชื่นชม เสริมสร้างสุนทรียภาพขึ้นในจิตใจมวลมนุษยชาติได้โดยทั่วไป วิวัฒนาการของงานจิตรกรรมไทยแบ่งออกตามลักษณะรูปแบบทางศิลปกรรม ที่ปรากฏในปัจจุบันมีอยู่ 2 แบบ คือ

1.จิตรกรรมไทยแบบประเพณี (Thai Traditional Painting) เป็นศิลปะที่มีความประณีตสวยงาม แสดงความรู้สึกชีวิตจิตใจและความเป็นไทย ที่มีความอ่อนโยน ละมุนละไม สร้างสรรค์สืบต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนได้ลักษณะประจำชาติ มีลักษณะประจำชาติที่มีลักษณะ และรูปแบบเป็นพิเศษ นิยมเขียนบนฝาผนังภายในอาคารที่เกี่ยวกับพุทธศาสนาและอาคารที่เกี่ยวกับบุคคลชั้นสูง เช่น โบสถ์ วิหาร พระที่นั่ง วังบนผืนผ้า บนกระดาน และบนสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ โดยเขียนด้วยสีฝุ่น ตามกรรมวิธีของช่างเขียนไทยแต่โบราณ เนื้อหาที่เขียนมักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอดีตพุทธ พุทธประวัติ ทศชาติชาดก ไตรภูมิวรรณคดีและชีวิตไทย พงศาวดารต่าง ๆ ส่วนใหญ่นิยมเขียนประดับผนังพระ

อุโบสถ วิหารอันเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ประกอบพิธีทางศาสนา ลักษณะจิตรกรรมไทยแบบประเพณี เป็นศิลปะ แบบอุดมคติ (Idealistic) ผสมเข้ากับเรื่องราวที่กึ่งลึกลับมหัศจรรย์ ซึ่งคล้ายกับงานจิตรกรรมในประเทศแถบตะวันออกหลาย ๆ ประเทศ เช่น อินเดีย ศรีลังกา จีนและญี่ปุ่น เป็นต้น เป็นภาพที่ระบายสีแบนเรียบ ด้วยสีค่อนข้างสดใส และมีการตัดเส้นเป็นภาพ 2 มิติ ให้ความรู้สึกเพียงด้านกว้างและยาว ไม่มีความลึกไม่มีการใช้แสงและเงามาประกอบ จิตรกรรมไทยแบบประเพณีมีลักษณะพิเศษในการจัดวางภาพแบบเล่าเรื่องเป็นตอน ๆ ตามผนังช่องหน้าต่าง โดยรอบโบสถ์ วิหาร และผนังด้าน หน้าและหลังพระประธาน ภาพจิตรกรรมไทยมีการใช้สีแตกต่างกันออกไปตามยุคสมัยทั้งเอกรงค์ และพหุรงค์ โดยเฉพาะการใช้สีหลาย ๆ สีแบบพหุรงค์นิยมมากในสมัยรัตนโกสินทร์ เพราะได้สีจากต่างประเทศที่เข้ามาติดต่อค้าขายด้วย ทำให้ภาพจิตรกรรมไทยมีความสวยงามและสีสันที่หลากหลายมากขึ้น

รูปแบบลักษณะตัวภาพในจิตรกรรมไทยซึ่งจิตรกรไทยได้สร้างสรรค์ออกแบบไว้เป็นรูปแบบอุดมคติที่แสดงออกทางความคิดให้สัมพันธ์กับเนื้อเรื่องและความสำคัญ ของภาพ เช่น รูปเทวดา นางฟ้า กษัตริย์ นางพญา นางรำ จะมีลักษณะเด่นงามสง่าด้วยลีลาอันชดช้อย แสดงอารมณ์ความรู้สึกปิติยินดี หรือเศร้าโศกเสียใจด้วยอาการปฏิกิริยาท่าทาง ถ้าเป็นรูปยักษ์ มาร ก็แสดงออกด้วยท่าทางที่บึกบึน แข็งขัน ส่วนพวกวานรแสดงความลิงโลด คล่องแคล่วว่องไวด้วยลีลาท่วงท่าและหน้าตา สำหรับพวกชาวบ้านธรรมดาสามัญก็จะเน้นความตลกขบขัน สนุกสนานร่าเริงหรือเศร้าเสียใจออกทางใบหน้า ส่วนช้างม้าเหล่าสัตว์ทั้งหลายก็มีรูปแบบแสดงชีวิตเป็นธรรมชาติ ซึ่งจิตรกรไทยได้พยายามศึกษา ถ่ายทอดอารมณ์ สอดแทรกความรู้สึกในรูปแบบได้อย่างลึกซึ้ง เหมาะสม สวยงาม เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชนชาติไทยที่น่าภาคภูมิใจ สมควรจะได้อนุรักษ์ สืบทอดให้เป็นมรดกของชาติสืบไป

2. จิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัย (Thai Contemporary Painting) จิตรกรรมไทยร่วมสมัยเป็น

ผลมาจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการของโลก ความเจริญทางการศึกษา การคมนาคม การพาณิชย์ การปกครอง การรับรู้ข่าวสาร ความเป็นไปของโลกที่อยู่ห่างไกล ฯลฯ เหล่านี้ ล้วนมีผลต่อความรู้สึกนึกคิดและแนวทางการแสดงออกของศิลปินในยุคต่อๆ มาซึ่งได้พัฒนาไปตามสภาพแวดล้อม ความเปลี่ยนแปลงของชีวิต ความเป็นอยู่ ความรู้สึกนึกคิด และความนิยมในสังคม สะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์ใหม่ของวัฒนธรรมไทยอีกรูปแบบหนึ่ง อย่างมีคุณค่า เช่นเดียวกัน หนึ่ง สำหรับลักษณะเกี่ยวกับจิตรกรรมไทยร่วมสมัยนั้น ส่วนใหญ่เป็นแนวทางเดียวกันกับลักษณะศิลปะแบบตะวันตกในลัทธิต่างๆ ตามความนิยมของศิลปินแต่ละคน

4.2 งานช่างลายรดน้ำ

เป็นงานประณีตศิลป์ด้านตกแต่ง อย่างหนึ่งซึ่งมีรูปแบบ และการทำสืบเนื่องกันมาแต่โบราณ จัด เป็นงานช่างศิลป์ ประเภทหนึ่งซึ่งรวมอยู่ในช่างรักอันเป็นช่างหมู่ หนึ่งในบรรดาช่างหลวง หรือช่างประจำราชสำนักซึ่งเรียกกันว่า “ช่างสิบหมู่”ลายรดน้ำ หมายถึง การเขียนลวดลาย หรือรูปภาพให้ ปรากฏเป็นลายทองด้วยวิธีปิดทองแล้วเอาน้ำรด จัดเป็นงาน ประณีตศิลป์ที่มีความสำคัญ มาก สำหรับตกแต่งสิ่งของ เครื่องใช้ และเครื่องประดับของชาวบ้านธรรมดา เครื่องใช้ในพระพุทธ ศาสนา ตลอดจนไปจนถึงในส่วนที่เกี่ยวกับพระมหากษัตริย์ โดยใช้ ตกแต่งตั้งแต่สิ่งของที่มีขนาดเล็กขึ้นไปจนถึงประดับตกแต่งผนัง ห้องที่มีขนาดใหญ่ อันหมายถึงตกแต่งตั้งแต่เนื้อที่ไม่กี่ตารางนิ้ว ไปจนถึง เนื้อที่หลายร้อยตารางฟุตให้วิจิตรงดงาม สรุปลงโดยย่อ ลายรดน้ำก็คือลายทองที่ล้างด้วยน้ำ

การเขียนลวดลายหรือรูปภาพ ประเภทลายรดน้ำนี้ คงจะมีมาแต่ครั้งกรุงสุโขทัยเป็นราชธานีในสมัย นั้นได้มีการติดต่อค้าขายกับจีน และโดยเหตุที่ชาวจีนเป็นชาติแรกที่อยู่ก่อนชาติอื่น จึงทำให้เชื่อได้ว่าไทย เราคงได้รับการถ่ายทอดถึงวิธีการต่างๆ ในการใช้กรรมวิธีในการทำลายรดน้ำ มาแต่ครั้งสุโขทัยนั่นเอง

งานประเภทลายรดน้ำนี้ คงแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับเรื่อยมาจนถึงสมัยอยุธยา และต่อมาจนถึงสมัย รัตนโกสินทร์ ดังปรากฏศิลปะโบราณวัตถุที่ตกทอดมาได้แก่ ตู้พระธรรม เครื่องใช้สอย เครื่องครุภัณฑ์ ได้แก่ หีบต่างๆ ไม่ประกับหน้าคัมภีร์ พานแว่นฟ้า โตก ตะลุ่ม ฝา บานตู้ ฉากลับแล ฝาผนัง บานประตูปะตูหน้าต่าง เป็นต้น จะเห็นได้ว่างานช่างลายรดน้ำของไทยนั้นมีคุณค่าทางด้านศิลปะ อันมีลักษณะโดย เฉพาะ และเป็นแบบอย่างของ ศิลปะไทยมาแต่โบราณ แม้ว่างานส่วนใหญ่จะ เน้นหนักไปในด้านที่เกี่ยวกับศาสนา และพระมหากษัตริย์ ก็ยังมีอีก ไม่น้อยที่เกิดจากชาวบ้านธรรมดา เพื่อใช้เป็นเครื่องประดับตกแต่งบ้านเรือน และเป็นที่ใช้ติดหน้าชุดาแห่งตน



ภาพประกอบ 2 ตู๋ลายรดน้ำ รูปเทพารักษ์ ประทับยืนบนนาคบัลลังก์ ประกอบด้วยลายชอกนก และ ช่อดอกไม้ ฝีมือช่างสมัยอยุธยา อยู่ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร กรุงเทพมหานคร

ลักษณะพิเศษของลายรดน้ำ

ลักษณะพิเศษของลายรดน้ำ คือ มีกรรมวิธีในการ เขียนผิวดมผกแตกต่างไปจากงาน จิตรกรรมทั่วไป ที่ใช้สีหลายสี หรือแม้แต่งานจิตรกรรมประเภทเอกรงค์เองก็ตาม ที่เป็นเช่นนี้ เพราะ การเขียนลายรดน้ำ ใช้น้ำยาหรดาลเขียนบนพื้นซึ่งทาด้วย ยางที่ได้จากต้นรัก เมื่อเขียนเสร็จแล้วจึง เช็ดรัก ปิดทองแล้วเอา น้ำรดน้ำยาหรดาลที่เขียน เมื่อถูกน้ำก็จะหลุดออก ส่วนที่เป็นลวด ลายทองก็ ติดอยู่ ทำให้ลวดลายหรือรูปภาพที่ปรากฏ หลังการรด น้ำเป็นสีทองเพียงสีเดียว บนพื้นสีดำหรือสีแดง

นอกจากกรรมวิธี การเขียนที่แตกต่างกันแล้ว กรรมวิธี ในการทำพื้นหรือ เตรียมพื้นก็ยัง แตกต่างกันอีก กล่าวคือในการ เขียนลายรดน้ำ ไม่ว่าจะเขียนบนพื้นหรือวัสดุชนิดใดก็ตาม พื้น หรือ วัสดุนั้นจะต้องทาดด้วยยางรัก ๒ ถึง ๓ ครั้งเสียก่อน จึงจะลง มือเขียนด้วยน้ำยาหรดาล ส่วนที่ว่าจะ งดงาม หรือมีคุณค่ามากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับแบบลวดลายที่ถูกต้องสมบูรณ์ มีความ ประสาน กลมกลืนกัน อันเป็นลักษณะพิเศษโดยเฉพาะของศิลปะไทย องค์ประกอบของภาพโดยทั่วไป ความ หุหุรา ตลอดจนความสวยงามของลวดลายจะอยู่ที่ภาพแสดงความเป็นอยู่ของสัตว์ ปะปนอยู่ทั่วไปใน ระหว่างพืชพันธุ์ไม้ ภาพสัตว์เล็ก ๆ ซึ่งมักเขียนให้มีลักษณะเป็นจริงตามธรรมชาติมากกว่าภาพสัตว์ ใหญ่ สิ่งที่สำคัญอยู่ที่ชีวิตของ สัตว์แต่ละตัว จะต้องให้ความรู้สึกเป็นจริงตามสภาพของสัตว์เมืองร้อน อันมีชีวิตเกี่ยวข้องกับพันธุ์พฤกษชาติ ต่าง ๆ ที่มีอยู่ทั่วไป ช่างผู้เขียน หรือศิลปินจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจอย่างดี จึงจะสามารถถ่ายทอดลักษณะพิเศษโดยเฉพาะของสัตว์นั้นๆ ออกมาได้โดยให้ ความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติจริงๆ นอกจากจะมีความประสานกลมกลืนกันเป็นอย่างดีแล้ว ยังจะต้องมี ความถ่วงกันอย่างพอเหมาะพอดี ของน้ำหนักอันเกิดจากความอ่อน และแก่ภายในภาพนั้นๆ ด้วย น้ำหนักอ่อนแก่ดังกล่าวเกิดจากสีดำของรัก และ ความสว่างของทองคำเปลว ถ้าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดมี มากจนข่มอีกฝ่ายหนึ่ง ก็จะทำให้เกิดความขัดแย้งไม่ประสานกันขึ้น ทำให้ความสวยงามของภาพลดน้อยลง

ลักษณะพิเศษที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง ซึ่งถือเป็นหัวใจของการสร้างงานประเภทยาลวดน้ำที่ ขาดเสีย มิได้ก็คือ ตัวช่างหรือศิลปินจะต้องทำงานด้วยใจที่รัก มีความสามารถทำงานด้วยความ ประณีต บรรจงละเอียดรอบ คอบ ประกอบกับมีทักษะในด้านฝีมือเป็นสำคัญ รวมทั้งต้องมีความรู้ใน เรื่องที่เกี่ยวกับลวดลายตลอดจนแบบ ท่าง ของลายไทยเป็นอย่างดี ซึ่งสิ่งต่างๆ ดังที่ได้กล่าวมานี้ คือ องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ช่างหรือศิลปิน สามารถปฏิบัติงานได้อย่างได้ผล และมีประสิทธิภาพ (งานช่างลายรดน้ำ. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

4.3 จิตรกรรมฝาผนัง การผสมผสานวัฒนธรรมตะวันตก ตะวันออก และศิลปะไทย

4.3.1 วัดสำปะชิว(วัดสำปะชิว. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

วัดสำปะชิว ตั้งอยู่ที่ตำบลสนามชัย อำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นที่รู้จักในฐานะวัดที่มีภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เขียนถึงตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง โดราเอมอน ปรากฏขึ้นที่อุโบสถวัดอาทิ โดเรมอนตกระตะทองแดง, โดเรมอนเฝ้าพระพุทธรเจ้า, โดเรมอนเล่นน้ำ และโนบิตะตกนรกซึ่งสร้างสรรค์ภาพขึ้นโดยรักเกียรติ เลิศจิตรสกุล โดยมีภาพตัวละครดังกล่าวที่เขียนขึ้นที่วัดแถวธาร ตำบลบ้านช่อง อำเภอพนมสารคาม จังหวัดฉะเชิงเทรา ที่เขียนภาพโดยศิลปินคนเดียวกันซึ่งทีมงานถ่ายทำสารคดีจากประเทศญี่ปุ่นได้เดินทางมาถ่ายทำเรื่องราวที่น่าสนใจเหล่านี้ในเวลาต่อมา

ทั้งนี้ พระมหานันท กุศลาลงกาโรซึ่งเป็นเจ้าอาวาสที่ทราบในภายหลังก็เข้าใจว่าผู้วาดมีเจตนาดี ด้วยการสอดแทรกหลักธรรมะ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับเด็กที่มาเยี่ยมชมทาง วิศรุต อินแย้ม ซึ่งเป็นผู้อำนวยการการท่องเที่ยวของจังหวัดสุพรรณบุรี เข้าใจว่าผู้สร้างสรรค์คงมีกุศโลบายสร้างปรีชาธรรมเพื่อสอดแทรกหลักธรรมะด้านการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่วโดยภาพดังกล่าวสร้างความน่าสนใจต่อผู้เข้าชมเป็นอย่างมาก

จากบันทึกประวัติศาสตร์ และจากการเล่าขานสืบต่อกันมา ระบุว่า เดิมเป็นวัดเก่าแก่สร้างขึ้นเมื่อ พ.ศ. 1857 ในสมัยอยุธยาตอนต้น ด้วยพื้นที่ราว 20 ไร่ จากนั้น ใน พ.ศ. 1860 วัดแห่งนี้ก็ได้รับพระราชทานวิสุงคามสีมาวัดแห่งนี้ได้รับการบันทึกและเล่าสืบต่อกันมาว่าเคยเป็นวัดร้าง ต่อมากองทัพแห่งสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ได้มาพัก ณ ที่แห่งนี้เพื่อตรวจบัญชีว่าคงเหลือทหารเหลืออยู่ในกองทัพอยู่เป็นจำนวนกี่นาย โดยในสมัยนั้นเรียกว่า สางบัญชีและในภายหลัง จึงได้มีการบูรณะวัดแห่งนี้ขึ้นพร้อมกับให้ชื่อวัดว่า วัดสางบัญชี ก่อนที่จะแผลงมาเป็นวัดสำปะชิวในปัจจุบัน ในปัจจุบันวัดสำปะชิวเป็นวัดที่รู้จักกันในฐานะของวัดที่มีภาพจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งมีภาพของโดราเอมอนตลอดจนแอนกอรี่เบิร์ด และเป็นเท็นซันอยู่ ซึ่งได้รับความสนใจจากเด็กๆเป็นอย่างมาก



ภาพประกอบ3จิตรกรรมฝาผนังวัดสำปะชิว1



ภาพประกอบ4 จิตรกรรมฝาผนังวัดสำปะชีว2

ผู้เขียนภาพจิตรกรรมทั้งหมด คือ นายรักเกียรติ เลิศจิตสกุล อายุ 34 ปี ซึ่งเริ่มเขียนภาพดังกล่าวมาตั้งแต่ปี 2548 โดยเขาเริ่ม การเขียนภาพโดเรมอนสอดแทรกลงไปในเรื่องราวพุทธประวัติ เพื่อให้เข้ากับยุคสมัยเหมือนกับจิตรกรรมสมัยก่อน ที่เขียนรูปและเรื่องราว มีการสอดแทรกภาพเกี่ยวกับการร่วมเพศ หรือภาพเชิงสัງวาส ระหว่างชายกับชาย คนฆ่าแมวกินแมว คนหยิบจิ้งจก ลงในการปรุงอาหาร เทวดาโดนกำแพงทิ่มตาก็มาจากแก๊งสามซ่าที่ชอบเล่นมุขทิ่มตา เห็นว่าไม่ได้เสียหายอะไร และน่าจะเป็นแรงดึงดูดให้เด็กสมัยนี้ได้มีความสนใจ ได้เห็นถึงการทำดี การทำชั่ว ได้รู้ถึงเรื่องราวพระพุทธประวัติพระพุทธศาสนาว่าเป็นอย่างไร และให้ผู้ปกครองพาบุตรหลานมาดูโดเรมอน แต่ไม่ได้บอกว่า โดเรมอนอยู่จุดไหน แต่ให้ดูตั้งแต่เริ่มต้น จะได้รู้ถึงการทำดี ทำชั่ว จะได้รู้ว่าทำดีจะได้ขึ้นสวรรค์ ทำชั่วตกนรกกระทะทองแดง เหมือนโดเรมอนกับโนบิตะ



ภาพประกอบ5 จิตรกรรมฝาผนังวัดสำปะชีว3



ภาพประกอบ6 จิตรกรรมฝาผนังวัดสำปะชีว4

ที่มา:จิตรกรรมฝาผนังภาพพุทธประวัติ 'ไตรเอนอน' ตกกระทะทองแดง.ม.ป.ป.: ออนไลน์)

4.3.2 วัดทุ่งเสลี่ยม(วัดทุ่งเสลี่ยม. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

วัดทุ่งเสลี่ยมตั้งอยู่ที่บ้านทุ่งเสลี่ยม หมู่ที่ 3 ตำบลทุ่งเสลี่ยม อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย 64150 สังกัดคณะสงฆ์มหานิกาย จัดสร้างขึ้นเมื่อวันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2461 ชื่อวัดเรียกตามชื่อของหมู่บ้าน โดยประชาชนร่วมใจกันบริจาคเงินในการดำเนินการสร้างวัดทุ่งเสลี่ยมขึ้นมามีพื้นที่ในการสร้างวัดจำนวน 7 ไร่ 3 งาน โดยมีอาณาเขตของวัดทางด้านทิศเหนือจดลำห้วยแม่มอก ด้านทิศใต้จดถนนสาธารณะ ด้านทิศตะวันออกจดถนนสาธารณะ และด้านทิศตะวันตกจดถนนซอยสาธารณะ

วัดทุ่งเสลี่ยมได้รับพระราชทานวิสุงคามสีมา เมื่อวันที่ 24 ตุลาคม 2482 มีจำนวนเจ้าอาวาสที่นับตั้งแต่เริ่มก่อสร้างวัดมาจนถึงปัจจุบันทั้งหมด 10 องค์ หลวงพ่อศิลาได้รับการอัญเชิญมาประดิษฐานอยู่ที่วัดทุ่งเสลี่ยมตั้งแต่ปี พ.ศ. 2472 ในสมัยหลวงพ่อก๊วยอยู่ที่วัดนี้ได้ประมาณ 48 ปีจึงได้ถูกโจรกรรมไปในสมัยของพระครูสุนทรธรรมภาณี เมื่อวันที่ 29 ตุลาคม 2520 หลังจากนั้นได้มีการติดตามทวงคืน โดยความร่วมมือของคณะบุคคลหลายคณะจนเป็นผลสำเร็จได้นำพระพุทธรูปศิลากลับมาถึงมาตุภูมิประเทศไทย เมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2539 และกลับสู่มาตุภูมิเดิม ณ วัดทุ่งเสลี่ยมอำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย ในวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2540 ในสมัยท่านเจ้าอาวาสวัดชื่อ พระอธิการสวัสดิ์ สุขุมโม และได้ประดิษฐานอยู่วัดทุ่งเสลี่ยมอยู่จนถึงปัจจุบันให้พุทธศาสนิกชนได้บูชานมัสการทุกวัน

หลังจากเป็นที่ยึดอาภรณ์ ภาพวาดทรานฟอร์เมอร์ บนฝาผนังศาลาการเปรียญวัดทุ่งเสลี่ยม ผู้สื่อข่าวจึงได้เข้าไปตรวจสอบที่ วัดทุ่งเสลี่ยม (วัดหลวงพ่อศิลา) อ.ทุ่งเสลี่ยม จ.สุโขทัย ถึงการวาดภาพฝาผนัง ศาลาการเปรียญวัดทุ่งเสลี่ยมว่า มีการวาดภาพหุ่นยนต์ฝ่ายธรรมะในเรื่อง ทรานฟอร์เมอร์ เมื่อไปถึงพบนักศึกษาจากคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ และคณะนักศึกษาหลักสูตรทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์ (เจ็ดยอด) กำลังช่วยกันวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังศาลาการเปรียญ แต่ที่สะดุดตาอยู่ที่บริเวณมุมห้องทั้ง 4 ด้าน มีการวาดรูปภาพหุ่นยนต์ทรานฟอร์เมอร์อยู่ทั้ง 4 ด้าน

พระจันทร์ อายุ 50 ปี พระลูกวัดทุ่งเสลี่ยม ที่ดูแลการวาดภาพ กล่าวว่า ภาพวาดดังกล่าวถือเป็นศิลปะร่วมสมัย นำเอาเรื่องราวระหว่างตะวันตกกับตะวันออกเข้าไว้ด้วยกัน ในรูปแบบปัจจุบันโดยมีการนำประวัติและเชื้อชาติมาวาด เพื่อเป็นการสื่อถึงต้นกำเนิด ประวัติศาสตร์ไว้ด้วยกัน

ทางด้าน อาจารย์เกรียงไกร เมืองมูล อาจารย์ผู้ออกแบบและดูแลจิตรกรรม กล่าวว่า เป็นการผสมผสานวัฒนธรรมตะวันตก ตะวันออก และศิลปะไทย ประวัติความเป็นมาของหลวงพ่อศิลาคือความเป็นเอกราชของไทย ถ่ายทอดออกมาสร้างความสนใจในรูปแบบการ์ตูนภาพยนตร์ ทรานฟอร์เมอร์ ซึ่งโครงการดังกล่าว ได้เริ่มต้นมาตั้งแต่ช่วงต้นเดือนมกราคมที่ผ่านมา และคาดว่าจะเสร็จสมบูรณ์ช่วงปลายเดือนพฤศจิกายน และเปิดให้ประชาชนที่สนใจได้เข้าชมต่อไป

เรื่องราวของภาพจิตรกรรมฝาผนังตามอุโบสถและวิหาร โดยทั่วไป ส่วนมากเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับพุทธประวัติ ตั้งแต่พระพุทธเจ้าประสูติ ตรัสรู้ และปรินิพพาน ชาดก ขุดทศชาติในมหานิบาตชาดก นอกจากนั้นเป็นเรื่องบริวาร เช่น เทพชุมนุม นรก สวรรค์ นางฟ้า ท้องฟ้า เมฆ

นอกจากนี้ เรื่องราวในจิตรกรรมฝาผนังยังมีเนื้อหาเกี่ยวกับสภาพสังคม เศรษฐกิจ

การเมืองที่จิตรกรสะท้อนลงไว้ในภาพด้วย โดยมีความมุ่งหมายรับใช้พระพุทธศาสนาด้วยการแสดงออกทางศิลปะ

จิตรกรต้องการให้ภาพที่เขียนเป็นเครื่องโน้มน้าวจิตใจผู้ชมให้บังเกิดความเลื่อมใสศรัทธา และเป็นหลักฐานชิ้นสำคัญในการเผยแพร่พระพุทธศาสนา (จิตรกรรมฝาผนัง 'รู้รอบโลก' วัดสุโขทัย. ม.ป.ป.: ออนไลน์)



ภาพประกอบ7 จิตรกรรมฝาผนังวัดทุ่งเสลี่ยม 1



ภาพประกอบ 8 จิตรกรรมฝาผนังวัดทุ่งเสลี่ยม 2

ที่มา: จิตรกรรมฝาผนัง 'รูรอบโลก' วัดสุโขทัย. (ม.ป.ป.: ออนไลน์)

4.3.3 วัดร่องขุน (ภาพการ์ตูนฝาผนังที่วัดร่องขุน. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

วัดร่องขุน เป็นวัดพุทธและวัดฮินดู ที่จังหวัดเชียงรายออกแบบและก่อสร้างโดย เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ตั้งแต่ พ.ศ. 2540 จนถึงปัจจุบันภาพการ์ตูนบนฝาผนัง ล่าสุดที่ วัดร่องขุน จ.เชียงราย ของ อ.เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ มีหลากหลายตัวละคร เจ้าตัวเองเพื่อสื่อสารให้คนเข้าใจง่ายขึ้น ภาพวาดเหล่าการ์ตูนยอดมนุษย์ฮีโร่หลากหลายตัวละคร เช่น โดราเอมอน อุลตร้าแมน รวมถึงตลก เวลต์เทรต ทั้งหมดนี้ ถูกวาดลงบนฝาผนังในวิหารที่ วัดร่องขุน ต.ป่าอ้อดอนชัย อ.เมือง จ.เชียงราย โดยภาพทั้งหมดเป็นผลงานการสร้างและออกแบบจาก อ.เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ศิลปินชื่อดัง ที่ได้ให้เหล่าบรรดาลูกศิษย์วาดออกมาเพื่อต้องการสื่อสารทางศิลปะภาพวาดให้คนทั่วโลกได้เข้าใจแบบตรงกัน เป็นสากลเข้าใจง่าย เพียงแค่ชมไม่จำเป็นต้องอธิบาย

ซึ่งหลังจากที่มีการวาดรูปตัวการ์ตูนลงไปบนฝาผนัง จำนวนของนักท่องเที่ยวต่าง ๆ มีจำนวนมากขึ้น และหลังไหลเข้ามาชมภาพวาดดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามทางวัด ยังห้ามมิให้นักท่องเที่ยวถ่ายภาพเก็บไว้เป็นที่ระลึกแต่อย่างใด เนื่องจากภาพศิลปะต่าง ๆ หากถูกแสงมากเกินไป อาจได้รับความเสียหายได้โดย อ.เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ เปิดเผยว่า สาเหตุที่มาที่ไปของภาพดังกล่าว นั้น วาดออกมาเพื่อต้องการสื่อสารกับคนที่พบเห็นทั้งชาวไทย และชาวต่างชาติ สามารถชมและเข้าใจได้เลย ไม่ต้องอธิบายความหมาย เพราะภาพการ์ตูนที่นำมาเขียนลงไปนั้น ทุกคนต่างก็รู้จักดี และภาพวาดนั้น ได้บอกความหมายว่า กำลังทำอะไรอยู่ จึงสามารถสื่อสารกับทุกคนได้ ซึ่งการที่นำภาพวาดดังกล่าว เขียนลงไปนั้นไม่ถือว่าผิด เพราะถือว่าเป็นแบบสากลเข้าใจง่ายตรงตัว ต่างจากแบบภาพวาดในอดีต ต้องมีการช่วยแปลถึงจะสามารถเข้าใจได้

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์

5.1 ความหมายของสุนทรียศาสตร์

มีผู้รู้หลายท่านให้ความหมายเกี่ยวกับคำว่า “สุนทรียและสุนทรียศาสตร์” ไว้มากมายหลายท่าน ในที่นี้ขอใช้ความหมายจากหนังสือพจนานุกรมศัพท์ศิลป์ฉบับไทย – อังกฤษ (2530: 7) ได้ อธิบายความหมายของคำว่า สุนทรียและสุนทรียศาสตร์ Aesthetic ว่า หมายถึง วิชาที่ว่าด้วยความนิยมความงามหรือความนิยมในความงาม เป็นอารมณ์ ความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งงดงามเพราะ

รึนรมย์ ไม่ว่าจะเป็นธรรมชาติหรืองานศิลปะ ความรู้สึกนี้เกิดขึ้นด้วยประสบการณ์การศึกษาอบรม และพัฒนาเป็นรสนิยมความรู้และความเข้าใจทางประวัติศาสตร์ สามารถเสริมสร้างพัฒนาการทางสุนทรียภาพให้เพิ่มขึ้น รู้และเข้าใจคุณค่าของความงาม

อเล็กซานเดอร์กอตตริบ โบมการ์เดิน (Alexander Gottlieb Baumgarten) นักปรัชญาชาวเยอรมัน ได้ตีพิมพ์ผลงานเป็นครั้งแรก เริ่มจากงานเรื่อง The Aesthetica และเป็นผู้ให้ความหมายของคำว่า สุนทรียศาสตร์ว่า Aesthetic ซึ่งโบมการ์เดินใช้อธิบาย การรับรู้ความรู้สึกทางประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นสิ่งที่โบมการ์เดินค้นพบในบทกวีนิพนธ์ และขยายไปสู่ศิลปะสาขาอื่นๆ และได้ใช้คำว่า สุนทรียศาสตร์เป็นครั้งแรกในหนังสือของเขา ชื่อผลสะท้อนของกวีนิพนธ์ เขาได้พิจารณาคำจากในภาษากรีก คือ การกำหนดรู้ Aesthesis และจึงเริ่มใช้คำว่า Aesthetics อธิบายการรับรู้ทางประสาทสัมผัส จนได้รับการยกย่องให้เป็นบิดาแห่งสุนทรียศาสตร์ และยังได้อธิบายความหมายของคำว่าสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ไว้ว่า

1. สุนทรียศาสตร์ เป็นความรู้จากประสบการณ์ (Conceptual Knowledge) ซึ่งเป็นการนำเอาเหตุผลมาตัดสินความงาม

2. สุนทรียศาสตร์ เป็นความรู้โดยตรง (Intuitive knowledge) เป็นความรู้ที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน หรือเรียกว่าการหยั่งรู้เป็นความรู้ที่สูงกว่าปกติและเป็นการนำความรู้ที่ใช้มาตัดสินความงามโดยไม่จำเป็นต้องอาศัยเหตุผลอื่นมาเกี่ยวข้อง

Aesthetic สุนทรียศาสตร์ คือ สาขาหนึ่งของวิชาปรัชญา เป็นวิชาที่ว่าด้วยเรื่องของความงาม ความนิยมในความงาม เป็นการศึกษาค้นคว้าเพื่อหามาตรฐานของความงามทางด้านศิลปะ ทั้งวิจิตรศิลป์ (Fine Art) และประยุกต์ศิลป์ (Applied Art) ซึ่งในสมัยกรีกโบราณใช้กล่าวถึงเรื่องของความงาม ความสะเทือนใจ ซึ่งเป็นความรู้สึกทางการรับรู้ (Sense perception) และพัฒนา

5.2 การเรียนรู้เพื่อสัมผัสความงาม

การเรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งมี 3 วิธี

1. แบบโดยตั้งใจ (Intention or Interesting) มีความสนใจและความตั้งใจที่จะมองเห็นโดยตรง

2. แบบโดยไม่ตั้งใจ (Un-Intention or Disinteresting) รับรู้ค่าความงามที่มีอยู่ในธรรมชาติแบบไม่รู้ตัว

3. แบบรสนิยม (Taste) เป็นความรู้สึกซาบซึ้งในคุณค่า สามารถเลือกในสิ่งที่ชอบเลือกสรรพคุณให้กับตนเองได้ มิใช่ความชอบตามกระแสนิยม

5.3 สภาวะธรรมชาติมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ทางด้านความงาม

การศึกษาสุนทรียศาสตร์เป็นลักษณะของการเรียนรู้สภาวะธรรมชาติโดยตรง ซึ่งความงามในธรรมชาติเองมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จะแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ

1. การเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ (Natural Movement) ได้แก่ การขึ้น – ลง ของดวงอาทิตย์ เป็นต้น
2. ภาพลักษณ์ตามธรรมชาติ (Natural Imagery) เช่น การพบเห็นความงามตามธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ เมฆ ทะเล ภูเขา ฯลฯ
3. เสียงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ (Natural Sound) เช่น การฟังเสียงสัตว์หรือเสียงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เป็นต้น

5.4 ความแตกต่างของสุนทรียศาสตร์เชิงปรัชญากับเชิงพฤติกรรม

1. สุนทรียศาสตร์เชิงปรัชญา (Philosophical Aesthetics) เป็นการเรียนรู้โดยการสอนทนา ถกเถียง บรรยาย อาศัยเรื่องความจริงที่สัมผัสได้ (Reality) ข้อเท็จจริงที่อธิบายได้ (Fact) และความจริงที่ไม่เปลี่ยนแปลง (Truth)

2. สุนทรียศาสตร์เชิงพฤติกรรม (Psychological Aesthetics) เป็นการปฏิบัติให้เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ เป็นการเรียนรู้ด้วยการฝึกฝน

ซึ่งความรู้ทั้ง 2 แบบนี้ต้องอาศัยสุนทรีย์วัตถุ (Aesthetics Objects) ทั้งวัตถุทางธรรมชาติ (Natural object) และวัตถุทางศิลปกรรม (Artistic Object) แล้วนำประสบการณ์ตรงมาเป็นรูปแบบของการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ฐานศาสตร์ คือ

1. ฐานศาสตร์ทางการเห็น ว่าด้วยเรื่องเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ เป็นต้น
2. ฐานศาสตร์ของการได้ยิน ว่าด้วยเรื่องของดนตรี การใช้เสียงอย่างมีระบบ เกี่ยวเนื่องกับตัวโน้ต
3. ฐานศาสตร์ของการเคลื่อนไหว ว่าด้วยเรื่องละครและการแสดงต่าง ๆ เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวโดยใช้ความคิดและการสร้างสรรค์

สุนทรียภาพคือความรู้สึกซาบซึ้งในคุณค่าของความงามที่มีอยู่ในสรรพสิ่งต่าง ๆ ทั้งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ และทั้งที่มนุษย์สร้างขึ้นอันเกิดจากความพึงพอใจในความสุขที่ได้สัมผัสกับความงามโดยปราศจากความคิดเป็นเจ้าของและหวังผลตอบแทน

การตัดสินทางสุนทรียศาสตร์คือการที่เราใช้จิตใจแสดงปฏิกิริยาต่อสภาพการณ์ในสิ่งแวดล้อมหรือการที่จิตประเมินค่าวัตถุที่มีคุณค่าทางความงามที่เราให้เกิดความรู้สึกภายในจิตใจ แม้ว่าความงามจะขึ้นอยู่กับจิตแต่ก็ไม่ได้ขึ้นอยู่กับทางเลือกตามใจชอบหากแต่ต้องขึ้นอยู่กับคุณค่าที่มีอยู่ในวัตถุนั้น ๆ ด้วยฉะนั้นในการศึกษาเพื่อเป็นแนวทางสู่ความซาบซึ้งซึ่งควรมีความรู้ในการตัดสินคุณค่าความงาม

มุมมองทางความคิดที่มีความแตกต่างกัน หลากหลายออกไปทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบุคคลนั้น ๆ ว่า

ใช้อะไรเป็นหลักในการตัดสินสิ่งต่าง ๆ และการตัดสินทางสุนทรียศาสตร์ก็สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มแนวคิด ดังนี้

1. กลุ่มที่ใช้ตนเองเป็นตัวตัดสิน

เรียกเกณฑ์ตัดสินนี้ว่า “จิตพิสัยหรืออัตวิสัย” (Subjectivism) เป็นกลุ่มที่เชื่อว่า ความรู้ความจริงและความดีงามทั้งหลายล้วนเป็นสิ่งที่ไม่มีความจริงในตัวเองหากแต่เป็นเพียงสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมานั้น ดังนั้น กฎเกณฑ์ในทางความรู้ความจริงและความดีงามนี้จึงไม่มีอยู่จริง มนุษย์เท่านั้นที่มีอยู่จริงและจะเป็นตัวตัดสิน พร้อมทั้งเป็นผู้กำหนดกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ขึ้นมามนุษย์แต่ละคนต่างมีมาตรฐานวัดความจริงต่างกันออกไปโดยไม่ขึ้นอยู่กับใครหรือสิ่งใดเกณฑ์การตัดสินแบบนี้สามารถทำให้เราเกิดความเชื่อมั่นในตัวเองได้แต่หากความรู้สึกเชื่อมั่นนี้มีมากจนเกินไปอาจจะส่งผลทำให้เราเป็นผู้ที่เห็นแก่ตัวเอาแต่ใจตัวเอง ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งจะส่งผลต่อไปคือทำให้เรามีโลกทัศน์ที่แคบ และตายในโลกร้างนี้

2. กลุ่มที่เชื่อว่าหลักเกณฑ์ที่ตายตัวที่ใช้ตัดสินได้

เรียกเกณฑ์ตัดสินนี้ว่า “วัตถุพิสัยหรือปรวิสัย” (Objectivism) เป็นกลุ่มที่เชื่อว่า มีเกณฑ์มาตรฐานตายตัวแน่นอนในทางศิลปะ ซึ่งสามารถนำไปตัดสินผลงานได้ในทุกสมัยเกณฑ์มาตรฐานนี้ไม่มีการเปลี่ยนแปลงและไม่ขึ้นอยู่กับความรู้สึกใครหรือศิลปินคนไหนกลุ่มนี้มีความเชื่ออีกว่า สุนทรียธาตุมีอยู่จริง แม้ว่าเราจะเข้าถึงมันไม่ได้ก็ตามแต่มันก็มีอยู่จริง และด้วยเหตุผลนี้การที่เราตัดสินศิลปะออกมาไม่เหมือนกันก็เพราะเราแต่ละคนไม่สามารถเข้าถึงสุนทรียธาตุที่แท้จริงได้หรือตัวจริงมาตรฐานนั่นเองการที่เราจะเข้าถึงเกณฑ์มาตรฐานนี้ได้นั้นเราจำเป็นต้องฝึกพัฒนาจิตให้สมบูรณ์จนสามารถเห็นความงามมาตรฐานได้ บางคนอาจทำสมาธิบางคนอาจฝึกฝนทางศิลปะจนชำนาญ

3. กลุ่มที่เชื่อว่าหลักเกณฑ์ในการตัดสินสุนทรียศาสตร์นั้นเปลี่ยนแปลงไปตามสภาวะแวดล้อม

เรียกเกณฑ์ตัดสินนี้ว่า “สัมพัทธพิสัย” (Relativism) เป็นกลุ่มที่มีแนวคิดคล้ายกับกลุ่มจิตพิสัยแต่ต่างกันตรงที่กลุ่มสัมพัทธพิสัยนั้นมีความเชื่อว่ากฎเกณฑ์ตัดสินทางสุนทรียศาสตร์นั้นขึ้นอยู่กับสภาวะแวดล้อมวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น หรือขึ้นอยู่กับสภาพภูมิประเทศ ตลอดจนดิน ฟ้า อากาศของแต่ละพื้นที่ โดยไม่ขึ้นอยู่กับตัวผู้วิจารณ์เพราะผู้วิจารณ์จะต้องวางตัวเป็นกลางและต้องสำนึกอยู่ในใจเสมอว่าตนเองเป็นเพียงส่วนหนึ่งของสังคม ดังนั้นแล้วเกณฑ์ตัดสินทางสุนทรียศาสตร์จึงเปลี่ยนแปลงไปตามสังคมนั้น ตามสภาพของภูมิอากาศภูมิประเทศนั้น ๆ บ้าง แล้วแต่สภาวะแวดล้อมจะพาไป นั่นเอง

การตัดสินคุณค่าความงามสามแนวคิดดังกล่าวข้างต้นนี้เป็นเพียงขั้นแรกในการเข้าสู่ความซาบซึ้งของสุนทรียภาพในสิ่งแวดล้อมทั่วไปเท่านั้นถ้าศึกษาต่อไปจะพบว่าการเรียนรู้เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ที่แท้จริงนั้นคือการศึกษาศิลปะ (Art) โดยทั่วไป

ดังนั้นถ้าจะศึกษาเรื่องของความงามก็ต้องกล่าวถึง สุนทรียทัศน์ คือ มนุษย์เป็น คนตัดสินความงาม มนุษย์จึงเป็นผู้พบเห็นความงาม ถ้าไม่มีมนุษย์ความงามก็ไม่เกิดหรือความงามไม่ได้อยู่ที่มนุษย์ แต่ความงามอยู่ที่วัตถุถึงมนุษย์ไม่พบเห็นความงาม ความงามก็ยังคงอยู่หรือความ

งามไม่ได้ขึ้นอยู่กับทั้ง 2 สิ่ง แต่ความงามเกิดจากความสัมพันธ์ของทั้ง 2 สิ่ง หรือความสัมพันธ์ระหว่างความสนใจกับสิ่งที่ถูกสนใจ หรืออีกประการหนึ่งคือ ความงาม ความรู้สึกเพลิดเพลิน เป็นความชอบของแต่ละบุคคล

6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวัด

บทบาทของวัดและพระสงฆ์ในสังคมไทย(วัฒนธรรมและประเพณีไทย. ม.ป.ป.:
ออนไลน์)

ในสังคมไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนี้ หมู่บ้านแต่ละหมู่บ้านต่าง มี วัดประจำหมู่บ้านของตนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งถือว่าเป็นสมบัติรวมของคนทั้งหมู่บ้าน

วัดจึงเป็นศูนย์รวมประชาชนและมีบทบาทดังต่อไปนี้

1) เป็นสถานศึกษา สำหรับชาวบ้านจะส่งบุตรมารับการ ฝึกอบรม ทางศีลธรรมและเล่าเรียนวิชาการต่าง ๆ

2) เป็นสถานสงเคราะห์ บุตรหลานของชาวบ้านที่ยากจน ได้มา อยู่ อาศัยเลี้ยงชีพ และศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนผู้ใหญ่ที่ยากจนมาอาศัยเลี้ยงชีพ

3) เป็นสถานพยาบาล รักษาคนเจ็บป่วยตามแผนโบราณ

4) เป็นที่พักคนเดินทาง

5) เป็นสโมสรที่ชาวบ้านพบปะสังสรรค์ และพักผ่อนหย่อนใจ

6) เป็นสถานที่บันเทิง ที่จัดงานเทศกาลและมหรสพต่าง ๆ สำหรับ ชาวบ้าน

7) เป็นที่ไกลเกลียดข้อพิพาท คือ พระสงฆ์เป็นที่ปรึกษา แก้ปัญหา ชีวิตครอบครัวและความทุกข์ต่าง ๆ

8) เป็นศูนย์กลางศิลปะและวัฒนธรรม วัดเป็นที่รวมศิลปกรรมต่าง ๆ ของชาติ ซึ่งเป็นเสมือนพิพิธภัณฑ์

9) เป็นคลังพัสดุ สำหรับเก็บของใช้ต่าง ๆ ที่ชาวบ้านได้ใช้ร่วมกัน เมื่อมีงานวัดหรือยืมไปใช้เมื่อตนมีงานบ้าน

10) เป็นศูนย์กลางการบริหารหรือการปกครอง ที่กำนันหรือผู้ใหญ่- บ้าน จะเรียก ลูกบ้านมาประชุม เพื่อบอกแจ้งกิจกรรมต่าง ๆ

11) เป็นที่ประกอบพิธีกรรมหรือให้บริการด้านพิธีกรรม อันเป็นเรื่องผูกพันกับชีวิตของทุกคนในระยะต่าง ๆ ของชีวิต

วัดเป็นศูนย์รวมจิตใจของประชาชน ส่วนพระสงฆ์เป็นตัวแทน ของวัด ในการแสดงบทบาท

ต่าง ๆ เป็นผู้นำทางจิตใจของประชาชน เป็นศูนย์รวมแห่งความเคารพ เชื่อถือ และการร่วมมือกันให้เกิดความสามัคคีความเป็นระเบียบเรียบร้อย นอกจากนี้พระสงฆ์ยังมีบทบาท สำคัญในการควบคุมทางสังคมในระดับประเทศ ด้วยเพราะ พระสงฆ์เป็นที่เคารพนับถือ ของบุคคล ทุกชั้นในสังคมตั้งแต่พระมหากษัตริย์ลงมาถึงประชาชนทั่วไป ปัจจัยที่เชิดชูฐานะ ของ พระสงฆ์ ใน สังคมคือ

- 1) ความบริสุทธิ์
- 2) ความเสียสละบำเพ็ญประโยชน์
- 3) ความเป็นผู้นำทางสติปัญญา

ที่มานงานวัด

งานวัด ตามความเข้าใจของคนทั่วไป คืองานที่วัดจัดขึ้นเป็นพิเศษ ประกอบพิธีทางศาสนา ให้อุบาสกอุบาสิการ่วมบำเพ็ญบุญ เมื่อประชาชนทำบุญแล้วก็มีกิจกรรมการละเล่นสนุกสนาน ให้ประชาชนเข้าพื้นที่ขายของกิน ของใช้ ของเล่น ร่วมการละเล่นสนุก เป็นการหารายได้บำรุงวัด

ข้อมูลจากวารสารวัฒนธรรมไทย กระทรวงวัฒนธรรม ระบุว่า “งานวัด” ปรากฏหลักฐานเป็นลายลักษณ์อักษร ในศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราช พ.ศ.1826 ข้อความตอนหนึ่งในด้านที่ 2 บรรทัดที่ 11 แจ้งว่า “เจ้าเมืองสุโขทัย ชาวแม่ ชาวเจ้า ท่วยบัว ท่วยนาง ลูกเจ้าขุนทั้งสิ้นทั้งหลาย ทั้งผู้ชายผู้หญิง ผูกท่วยมีศรัทธาพระพุทธศาสนา ทรงศีลเมื่อพรรษาทุกคน เมื่อออกพรรษากرانกฐินเดือนหนึ่งจึงแล้ว... ไปสูตญัตติกฐินถึงอไรญิกพูน เมื่อจักเข้ามาเวียง เรียงกันแต่อไรญิกพูน ทำหัวล้าน ดงบงตมกลองด้วยเสียงพาด เสียงพิณ เสียงเลื่อน เสียงขับ ใครจักเล่น เล่น ใครจักมักหัวใครจักมักเลื่อน เลื่อน...”

สรุปความว่า เมื่อพ่อเมืองและชาวบ้านไปทอดกฐินที่วัดป่าอรัญญิก เสร็จจากพิธีกฐินเดินทางกลับเข้าเมือง ทุกคนสนุกสนาน ใครอยากร้องเพลง เล่นดนตรี จะพ่อน จะรำได้ทั้งสิ้น

ส่วนหลักฐานในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ คือ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระปิยมหาราช โปรดเกล้าฯ ให้จัดงานวัดเมื่อสร้างวัดเบญจมบพิตร เสร็จในพ.ศ.2442 ต่อมาอีก 1 ปีโปรดเกล้าฯ ให้มีงานฉลองในเดือนธ.ค. มีพิธีทางศาสนา นิมนต์พระสงฆ์และสามเณรไปประจำวัด จัดฉลองพระพุทธนรสีห์น้อย จัดงานออกร้านและการมหรสพ ระหว่างวันที่ 1-9 ธ.ค.

กรมมหรสพประกอบด้วย โขน ลิเก หุ่นทรงเครื่องของม.ร.ว.เกะ จ้ว การละเล่นสนุก มีม้าหมุน เขาวงกต ยิงลูกธนู เจ้านาย ข้าราชการ และราษฎรออกร้านขายขนม สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวยาเธอ เจ้าฟ้ากรมขุนนครสวรรค์วรพินิต ทรงจำหน่ายรูปภาพและของต่างๆ สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวยาเธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานุวเรศวริยวงศธร ทรงจัดแสดงเขาน้ำพุ และการละเล่นยิงรูปสัตว์ต่างๆ

ส่วนหลักฐานในราชกิจจานุเบกษา เล่ม 7 ปี 2433 (10 ปีก่อนงานวัดเบญจมบพิตร) ระบุ

ว่าราษฎรที่อาศัยอยู่ใกล้บรมบรรพต วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร จัดการละเล่นในหน้าน้ำทุกปี ต่อมาได้ยกเลิกไป เพราะเข้าใจว่าเป็นที่หลวง ต่อมา สมเด็จพระยาตำราญราชานุภาพ ทรงเป็นต้นคิดให้มีกิจกรรมการออกร้าน จัดการละเล่น เช่น ละครชาตรี จึงพินิจงานวัดภูเขาทองขึ้นมาใหม่ ในเทศกาลลอยกระทงทุกปี โดยจัดงานเป็นเวลา 7 คืน 8 วัน เป็นงานสมโภชนมัสการพระบรมธาตุที่อัญเชิญมาประดิษฐานในพระเจดีย์วัดนี้(งานวัด. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

สำหรับงานวัดยุคเก่ารูปแบบหลักๆถือว่าไม่ได้แตกต่างจากงานวัดสมัยนี้เท่าใดนัก เป็นแหล่งรวมเครื่องเล่น กิจกรรม และสินค้าสารพัดสารพัน ที่พอยุคสมัยเปลี่ยน เครื่องเล่น สินค้า และกิจกรรมบางอย่างก็เปลี่ยนไป แต่กระนั้นเครื่องเล่นอย่าง ซิงช้าสวรรค์ ม้าหมุน ก็ถือเป็นเครื่องเล่นคลาสสิกในงานวัดที่เด็กๆชอบนักชอบหนา

นั่นถือเป็นของเล่นเล็กๆน้อยๆตามงานวัดที่ยังคงคลาสสิกไม่เสื่อมคลาย เพราะทุกวันนี้ทั้งซิงช้าสวรรค์และม้าหมุนก็ยังคงเป็นตัวชูโรงของงานวัดอยู่ ซึ่งจริงๆแล้วของเล่นทั้งสองอย่างนั้นเลียนแบบมาจากฝรั่งเมื่อราว 50 ปีที่แล้ว แต่ว่าคนไทยสามารถนำมาประยุกต์เล่นในงานวัดได้อย่างกลมกลืนลงตัว และปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามยุคสมัย อย่างซิงช้าสวรรค์ยุคนี้ก็ทำให้ใหญ่ขึ้น มีสีสันมากขึ้น ส่วนม้าหมุนนั้นก็เปลี่ยนบรรดาฮีโร่ของเด็กๆไปตามยุคสมัย (รื่นเริงงานวัด...คลาสสิกสยาม. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

7. ศิลปินที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

7.1 อาจารย์ถวัลย์ ดัชนี(ประวัติศิลปิน-ถวัลย์ ดัชนี.ม.ป.ป.: ออนไลน์)

ประวัติการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ผลงานการสร้างสรรค์ของถวัลย์โดดเด่นเป็นที่นิยมชมชอบของวงการศิลปะสากลอย่างกว้างขวาง จึงได้รับเชิญเป็นผู้บรรยายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการประชุมสัมมนาทางศิลปะระดับนานาชาติอยู่เสมอ ทั้งจากสถาบันการศึกษา สถาบันทางศิลปะให้จัดแสดงผลงานที่เรียกว่า One Man Show และแสดงกลุ่มมากมายหลายครั้งทั้งในประเทศและต่างประเทศนับตั้งแต่เข้ามามีบทบาทในวงการศิลปะร่วมสมัยของไทย ดังนี้

พ.ศ. 2497 นิทรรศการศิลปะของโรงเรียนเพาะช่าง

พ.ศ. 2498 นิทรรศการแสดงของนักเรียนเพาะช่างที่เด่นด้านจิตรกรรม ณ หอศิลปะแห่งชาติโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น

พ.ศ. 2499 นิทรรศการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ

นิทรรศการแสดงผลงานของนักเรียน โรงเรียนเพาะช่างประจำปีแสดงเดี่ยวงานจิตรกรรม ประติมากรรมหุ่นต่ำ เครื่องหนัง เครื่องไม้ไผ่ เครื่องโลหะ ณ โรงเรียนสามัคคีวิทยาคม

จังหวัดเชียงรายร่วมแสดงผลงานจิตรกรรมไทยกับอินสนธิ์ วงสาม ปรีชา บางน้อย ณ ทำเนียบทูตไทย
นายบุญชัย เจริญชัย เอกอัครราชทูตไทย

พ.ศ. 2508 กรุงปารีส (ปัจจุบันกระทรวงต่างประเทศ นำภาพเขียนขนาดใหญ่จาก
ประเทศฝรั่งเศสมาประดับไว้ที่กรมพิธีการทูต กรุงเทพฯ)

พ.ศ. 2509 นิทรรศการแสดงกลุ่มนักศึกษาภายหลังปริญญาตรี ของราชวิทยาลัยศิลป
แห่งชาติ อัมสเตอร์ดัมนิทรรศการกรมศิลปากรไทย หอศิลป์ กรุงเฮก เนเธอร์แลนด์

พ.ศ. 2510 นิทรรศการแสดงเดี่ยว ณ หอศิลป์แห่งชาติร่วมสมัย จัดโดยพิพิธภัณฑศิลป
ร่วมสมัยแห่งชาติ อัมสเตอร์ดัม

พ.ศ. 2511 นิทรรศการแสดงเดี่ยวหอศิลป์แห่งชาติ กรุงอัมสเตอร์ดัม

พ.ศ. 2512 เดินทางกลับประเทศไทยและศึกษาจิตรกรรมที่ประเทศอิตาลีระยะหนึ่งและ
ได้ก่อสร้างบ้านพักส่วนตัวครั้งแรกที่บ้านเกิด จังหวัดเชียงรายจัดนิทรรศการการงานศิลปะรวบรวม
เพาะช่าง ศิลปากร อัมสเตอร์ดัมที่โรงเรียนสามัคคีวิทยาคม

พ.ศ. 2514 นิทรรศการแสดงเดี่ยว สำนักกลางนักเรียนคริสเตียน กรุงเทพฯ

นิทรรศการแสดงเดี่ยว มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

นิทรรศการแสดงเดี่ยว บริติชเคาน์ซิล กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2515 นิทรรศการแสดงเดี่ยว ศูนย์วัฒนธรรมเยอรมัน กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2516 นิทรรศการแสดงเดี่ยว ศูนย์วัฒนธรรมเยอรมัน ร่วมกับ บริติชเคาน์ซิล
ที่บริติชเคาน์ซิล กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2517 นิทรรศการแสดงเดี่ยว หอศิลป์แห่งชาติ ฮาวาย สหรัฐอเมริกา
ศูนย์การศึกษาตะวันตก - ตะวันออก มหาวิทยาลัยฮาวาย

นิทรรศการแสดงเดี่ยว การแสดงศิลปกรรมครั้งแรก ที่ได้รับเชิญให้เป็น
ตัวแทนของประเทศไทย ณ หอศิลป์แห่งชาติ นคร

พ.ศ. 2520 เยรูซาเล็ม อิสราเอล หอศิลป์เมืองอายน์คาเร็ม อิสราเอล และเป็นแขกพำนักร
ณ มิซเคนอทชาอาณานิคม อาศรมรังสรรค์สันติภาพ เยรูซาเล็ม อิสราเอล

พ.ศ. 2521 นิทรรศการแสดงเดี่ยว หอศิลป์ เมืองซานดาม เนเธอร์แลนด์

นิทรรศการแสดงเดี่ยว พิพิธภัณฑศิลปแห่งชาติ ซูริค สวิตเซอร์แลนด์

นิทรรศการแสดงเดี่ยว หอศิลป์ กรุงเบิร์น สวิตเซอร์แลนด์

พ.ศ. 2525 นิทรรศการแสดงเดี่ยว บริติชเคาน์ซิล กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2526 – 2527 แสดงกลุ่มศิลปกรรมไทย ทุบิงเก้น เยอรมัน

พ.ศ. 2529 – 2530 เป็นผู้แทนจากประเทศไทย ไปปฏิบัติงานจิตรกรรมร่วมสมัยกับ 17 ชาตินในเอเชียที่กวนตัน มาเลเซีย คลับเมตแห่งมาเลเซียเข้าร่วมประชุมด้านจิตรกรรมที่ มาดริด สเปน

นิทรรศการแสดงเกี่ยวกับศิลปกรรมไทย สถาบันวัฒนธรรมเยอรมนี
ณ นคร ซานฟรานซิสโก สหรัฐอเมริกา

พ.ศ. 2531 นิทรรศการเดี่ยว สภาศิลปกรรมไทย กับพิพิธภัณฑ์ศิลปะ เมืองพาซาเดนา ณ ลอสแอนเจลิส

พ.ศ. 2532 นิทรรศการศิลปกรรมไต้หวัน การแสดงกลุ่มศิลปะของศิลปินล้านนาจากเชียงราย 5 คน ครั้งแรก ณ ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2536 – 2537 แสดงนิทรรศการเดี่ยวที่หอศิลป์ มหาวิทยาลัยเมลเบิร์น ออสเตรเลีย

พ.ศ. 2540 เป็นตัวแทนศิลปินไทย 1 ใน 10 ไปแสดงงานศิลปะเปิดสถานทูตไทยใหม่ที่นครลอสแอนเจลิส สหรัฐอเมริกา เป็นศิลปินไทยตัวแทนคัดเลือกผู้เดียวจากสหประชาชาติ แสดงรูปที่องค์การสหประชาชาติ นิวยอร์ก

พ.ศ. 2541 ออกแบบและร่วมมือกับจังหวัดเชียงรายทำตุ๊กตองค้ำ ขนาดเท่าพระองค์พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสเฉลิมพระชนมพรรษาครบ 6 รอบ

พ.ศ. 2542 นิทรรศการเดี่ยวครบ 5 รอบ ถวัลย์ ดัชนี ธนาการกรุงเทพ สาขาผ่านฟ้าบ้านดำ นางแล ไร่แม่ฟ้าหลวง เปิดหอศิลป์ส่วนตัวถวัลย์ ดัชนี โดยนักสะสมภาพชาวเยอรมัน ดร.ยอร์ก วิกนัธ ประธานกรรมการ บริษัทแก้ว มินเซ่น เมืองมินเซ่น (นครมิวนิค) เยอรมนี

พ.ศ. 2543 นิทรรศการย้อนถวัลย์ ดัชนี 60 ผลงาน 60 ชัน จากอายุ 16 ถึง 60 บ้านดำนางแล เปิดหอศิลป์ถวัลย์ ดัชนี 1 ตึกยูคอม กรุงเทพฯ งานแสดงรวมกลุ่มจิตรกรนานาชาติ ลิบบอน พิพิธภัณฑ์ศิลปินร่วมสมัยโปรตุเกส เป็นตัวแทนจิตรกรเชียงราย เขียนรูปพลังแผ่นดิน เป็นราชพลีแก่แผ่นดินเพื่อพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ร่วมแสดงในงานสลาชาวเชียงราย สำนักศิลปวัฒนธรรมสถาบันราชภัฏเชียงราย

พ.ศ. 2544 เป็นตัวแทนจิตรกรไทยร่วมกับ 70 จิตรกร จาก 25 ชาติทั่วโลก แสดงงานศิลปะ และเป็นศิลปินในพำนักที่ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติมาเลเซีย ที่เกาะลังกาวิ ประสานงานกับดาโต๊ะอับราฮิม ฮุสเซน ศิลปินแห่งชาติมาเลเซีย นิทรรศการเดี่ยว พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เมืองฟูกูโอกะ ถวัลย์ ดัชนี ได้รับรางวัลศิลปวัฒนธรรมแห่งอาเซียน จิตรกรคนแรกและคนเดียวในโลกตะวันออกที่ได้รับรางวัลนี้ในฐานะจิตรกร นับตั้งแต่สิบสองปีของรางวัลฟูกูโอกะ นิทรรศการเดี่ยวพุทธปรัชญาเซ็นปรากฏรูปในงานศิลปะร่วมสมัยต่อหน้าพระพักตร์สมเด็จพระเทพรัตนราช สุธา ฯ สยาม

บรมราชกุมารี พระราชินี มากาเรตเต้ เจ้าชายเฮนดริกและมกุฎราชกุมารเฟเดอริคแห่งเดนมาร์ก ที่ไร่แม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย

นอกจากการแสดงผลงานแล้ว ตลอดระยะเวลากว่า 40 ปี ของการสร้างงานศิลปะ ถวัลย์ ดัชนี ยังมีผลงานติดตั้งแสดงถาวรอยู่ในพิพิธภัณฑสถานศิลป์สมัยใหม่ และสถานที่สำคัญๆ หลายแห่งทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังนี้

พ.ศ. 2503 ภาพเขียนสีน้ำมัน 10 ภาพ ชื่อโดยพลตรี ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช ประดับที่โรงพิมพ์สยามรัฐงานจิตรกรรมวิทยานิพนธ์ศิลปบัณฑิต คณะจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ชื่อโดยพลเอกชาติชาย ชุณหะวัณ 12 ภาพ ประดับที่สถานทูต

พ.ศ. 2505 ไทยบูโฮโนสแอร์เรส อาร์เจนตินา นครเวียนนา ออสเตรีย และนครเจนีวา สวิตเซอร์แลนด์ ตามลำดับ

พ.ศ. 2506 นิทรรศการเดี่ยว ณ นครกัวลาลัมเปอร์ ชื่อโดยพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ นครกัวลาลัมเปอร์ ปีนัง สิงคโปร์ ตามลำดับ

พ.ศ. 2507 ผลงานวาดเส้นและจิตรกรรมขนาดใหญ่ ชื่อโดย ธนาคารเชสแมนฮัตตัน นครจาร์กัตตา อินโดนีเซีย 5 ภาพ ปัจจุบันเป็นผลงานในการสะสมของโซบิ์ สิงคโปร์ ประมูลมาจากอินโดนีเซีย หนึ่งในงานกิจกรรมที่มีมูลค่าสูงสุดของเอเชีย

พ.ศ. 2508 – 2509 เขียนภาพจิตรกรรมขนาดใหญ่ประดับสถานทูตไทย ณ กรุงปารีส ฝรั่งเศส

พ.ศ. 2510 – 2511 เขียนภาพประดับผนังปราสาทอาซิลล์ คลาร์ค คณบดีทูต เอกอัครราชทูตฝรั่งเศส ประจำประเทศไทยที่เมืองโอดอง ลัวร์แอตแลนติก เมืองแองซีนีฝรั่งเศส ภาพกิจกรรม 26 ภาพ คัดเลือกเข้าแสดงนิทรรศการเดี่ยว ณ พิพิธภัณฑสถานศิลป์สมัยใหม่ สเตเดิลิกซ์ นครอัมสเตอร์ดัม เนเธอร์แลนด์ เขียนภาพการกำเนิดจักรวาล สำหรับสำนักกลางคริสเตียน ประเทศไทย กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2512 – 2513 มีผลงานสะสมอยู่ในสถานทูตเนเธอร์แลนด์ กรุงเทพฯ และพิพิธภัณฑสถานศิลป์บ้าน นครอัมบวร์ก เยอรมนี

พ.ศ. 2515 มีผลงานเก็บสะสมในพิพิธภัณฑสถานครอสแองเจลีส์ เคาน์ตีมิวเซียมและในหอศิลปะแห่งซานฟรานซิสโก เบย์เอเรีย มีวเซียมจากการแสดงนิทรรศการเดี่ยวที่ฮาวายและซานฟรานซิสโก

พ.ศ. 2517 – 2518 ได้รับเชิญให้เป็นจิตรกรในพำนักร ที่เยอรมนี และอังกฤษ ผลงานวาดเส้นสะสมไว้ในหลายพิพิธภัณฑสถานศิลป์แห่งเยอรมนี ที่นครดือซัลดอร์ฟ บอนน์ โคโลญจน์ และมิวนิก

ตลอดจนงานวาดเส้นในคฤหาสน์ส่วนตัวของอดีตผู้อำนวยการบริติชเคาน์ซิล ประจำประเทศไทย มร. มัวรีซ คาร์คิฟ สโนเฮาส์ ออกซฟอร์ด

พ.ศ. 2519 – 2520 ผลงานสะสมในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรุงสต็อกโฮล์ม สวีเดน พิพิธภัณฑ์สถานเมืองซานตามาเนเธอร์แลนด์ เขียนภาพ ประดับขนาดใหญ่ทั้งห้องในปราสาท คอร์ททอร์ฟ เยอรมนี

พ.ศ. 2521 ผลงานจิตรกรรมซื้อโดย พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ ที่เมืองวิสคอนซิน สหรัฐอเมริกา

พ.ศ. 2523 เขียนภาพประดับขนาดใหญ่ ประดับบริษัทเชลล์ แห่งประเทศไทย

พ.ศ. 2525 ผลงานวาดเส้นสามรูปใหญ่ เป็นงานสะสมในธรรมสถานจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มพ์ออกมาเป็นการ์ตูนวิสาขบูชา โดยศาสตราจารย์ ดร.ระวี ภาวิไล

พ.ศ. 2527 – 2528ออกแบบตราพระราชลัญจกร ตำนานแกรนด์ชัน ให้แก่จอห์น เดอซาลิส เคาน์ เดอ ซาลิส ลอนดอน อังกฤษ เขียนภาพประดับอีกห้องในปราสาทคอร์ททอร์ฟ เยอรมนี

พ.ศ. 2529 – 2530ออกแบบตราสารให้แก่ เคาน์ ออฟเปอร์สคอฟ ปราสาทซอนเนนพลาส นครซุริค เขียนภาพกิจกรรมขนาดใหญ่ประดับธนาคารแห่งประเทศไทย ทำศาลาไม้ สมาคมไทยเยอรมัน ที่สถาบันวัฒนธรรมเยอรมัน กรุงเทพฯ ทำศาลาไม้ในส่วนหลวง ร.9 ศาลาพุทธ - จันทร สถาปัตยกรรมล้านนา

พ.ศ. 2531 – 2532 ผลงานสะสมที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พาซาเดน่า สหรัฐอเมริกา

พ.ศ. 2533 ได้รับการคัดเลือกจากรัฐบาลญี่ปุ่น เป็นจิตรกรในพำนักรและนิทรรศการ ศิลปกรรมเดี่ยวนับเป็นจิตรกรคนที่สามแห่งเอเชียต่อจากจีน และฟิลิปปินส์ ณ เมืองฟูกูโอกะ พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยและที่ศูนย์วัฒนธรรมญี่ปุ่น นครโตเกียว งานจิตรกรรมห้าชิ้น สะสมโดย พิพิธภัณฑ์ฟูกูโอกะ

พ.ศ. 2534 ได้รับเชิญจากปราสาทอัลสตรึมมิก นครโคเบล็นซ์ เยอรมนีเขียนภาพภูมิ จักรวาลตามไตรภูมิของปกรณัมไทย และเป็นจิตรกรในพำนักร มหาวิทยาลัยศิลปะนานาชาติ ที่นครเทรีย เยอรมนี

พ.ศ. 2535 ได้รับเชิญจากรัฐบาลตุรกี ให้เป็นตัวแทนศิลปินไทย สาขาจิตรกรรม ไปร่วมงาน ศิลปกรรมร่วมสมัย ที่นครอิสตันบูล อัลทานญา และดูงานสถาปัตยกรรมในกรีก โรม และอียิปต์

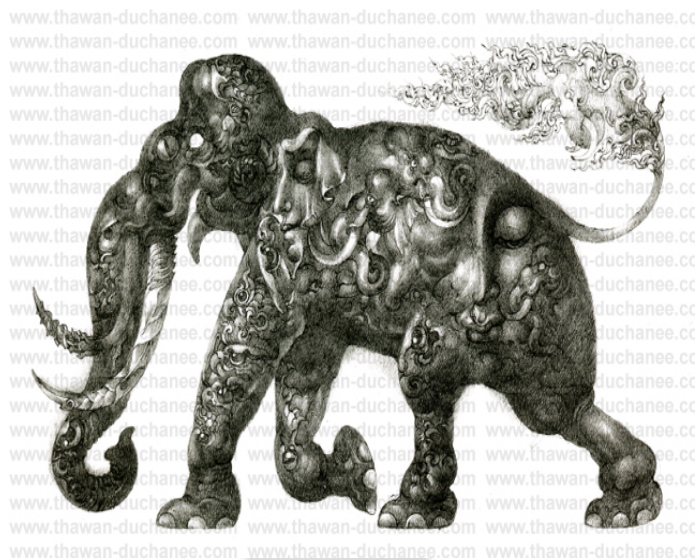
พ.ศ. 2536 ได้รับเชิญจากรัฐบาลออสเตรเลีย เป็นจิตรกรในพำนักรของมหาวิทยาลัย เมลเบิร์น เดินทางไปทัศนศึกษาทั่วทวีปออสเตรเลีย ตั้งแต่โอลิซสปริง ซิดนีย์ แคนเบอร์รา ยูลาล่า เพิร์ท ไปจนถึงอาร์เนมแลนด์

พ.ศ. 2537 เป็นจิตรกรในสำนักที่วัดโคง วัดท่าซ่งโป มหาวิหารเคียน เซซิกัดเซและมหาวิหารไปทาละ ประเทศทิเบต ฟ่านกบนเทือกเขาหิมาลัย บนยอดเขาภูมัจฉา ปูเร เนปาล เพื่อศึกษาภาพเขียนจิตรกรรม ตันตริกของพุทธศาสนานิกายมหายาน และศึกษาปฏิสัมพันธ์แบบมหายาน

พ.ศ. 2538 เขียนภาพระดับธนาคารแห่งประเทศไทย เป็นงานสะสมถาวรประจำธนาคาร ได้รับเชิญจากธนาคารกรุงเทพ และธนาคารไทยพาณิชย์ รังสรรค์งานจิตรกรรมขนาดใหญ่ที่สุดในเอเชีย (15 เมตร x 25 เมตร) ประดับที่ธนาคารกรุงเทพ สำนักงานใหญ่ สาทรซิติ์ เรียดดี และสร้างงานสถาปัตยกรรม จิตรกรรม แกะสลักไม้ ศิลาศิลป์สู่สุวรรณภูมิระดับที่ธนาคารไทยพาณิชย์ สำนักงานใหญ่ รัชโยธิน

พ.ศ. 2539 เริ่มงานสะสมถาวรกับบริษัทยูคอมประเทศไทย ผลงานและชื่อเสียงของถวัลย์ ดัชนี ได้รับการกล่าวขานอย่างกว้างขวาง เห็นได้จากเอกสารสิ่งพิมพ์ภาษาต่างประเทศที่เผยแพร่ไปทั่วโลกมากมายสิ่งพิมพ์ดังกล่าว อาทิ

1. ถวัลย์ ดัชนี จิตรกรรมไทยสากลวิญญูณตะวันตก (พิมพ์ 3 ภาษา อังกฤษ ฝรั่งเศส เยอรมัน) โดยกิลเบิร์ต บราวน์สโตน
2. ภาพร่างเส้นใยวิญญูณ ถวัลย์ ดัชนี (ภาษาเยอรมัน) โดยอูลลิช ชาร์คอสกี้
3. งานจิตรกรรม งานแกะสลัก งานภาพลายเส้นของถวัลย์ ดัชนี พิมพ์ที่สหรัฐอเมริกา ระหว่าง พ.ศ. 2509 – 2512 ยุคปลายสมัยศิลปากร – อัมสเตอร์ดัม
4. หนังสืออ้างอิงชีวประวัติเล่มแรกของจิตรกรไทยที่มีชีวิตในประวัติศาสตร์วงการศิลปะลายเส้น พุทธปรัชญานิกายหินยาน ทศชาติชาดก โดย ดร.เคลาส์ เวก์
5. ชีวิตและงานของถวัลย์ ดัชนี ระหว่าง พ.ศ. 2505 - 2535 (ภาษาอังกฤษ) โดย รัสเซล มาร์คัส



ภาพประกอบ 9 ผลงานของ ถวัลย์ 1



ภาพประกอบ 10 ผลงานของ ถวัลย์ 2



ภาพประกอบ 11 ผลงานของ ถวัลย์ 3

ที่มา: ภาพผลงานของ ถวัลย์. (ม.ป.ป.: ออนไลน์)

ภาพลักษณ์ของ ถวัลย์ ดัชนี

ภาพลักษณ์ของ ถวัลย์ ดัชนี ที่ปรากฏต่อสาธารณชนคือ ชายร่างใหญ่ ก่อนข้างเจ้าเนื้อ มีเคราสีขาว แต่งกายด้วยชุดพื้นเมืองเหนือสีครามเข้ม หรือสีกรัก มีเขี้ยวเล็บ กระดุกสัตว์ป่าเป็นเครื่องประดับ นับตั้งแต่อายุ 55 ปี ไม่เคยใส่เครื่องประดับกายชนิดใดเลย รูปลักษณ์ที่ปรากฏแก่คนทั่วไปเช่นนี้เป็นจุดยืนอันเด่นชัดของ ถวัลย์ ดัชนี ที่ไม่ยอมรับแฟชั่นหรือกระแสวัฒนธรรมทางวัตถุใดๆ ชีวิตส่วนตัวเป็นคนสมถะ กินน้อย นอนน้อย ทำงานมาก มีงานวาดรูปเป็นกิจนิสัย ตลอดชีวิตไม่เคยข้องแวะกับอบายมุขหรือสิ่งเสพติดใดๆ เป็นคนเปิดเผยตรงไปตรงมา มองโลกในแง่ดี มีอารมณ์ขัน ถวัลย์ศึกษาหลักธรรมในพุทธศาสนาอย่างลึกซึ้ง ปฏิบัติตามหลักมัชฌิมาปฏิปทา ไม่ดิ่งหรือหย่อนจนเกินดี ปฏิบัติสมาธิด้วยการทำงานวาดรูป จึงสามารถนำปรัชญาธรรมในพุทธศาสนามาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะจนได้ชื่อว่าเป็นสื่อกลางเชื่อมโลกตะวันออกและตะวันตกเข้าหากันในยุคปัจจุบัน

7.2 อาจารย์จักรพันธุ์ โปษยกฤต (จักรพันธุ์ โปษยกฤต. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

อาจารย์จักรพันธุ์ โปษยกฤต เป็นศิลปินอิสระที่มีความเชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมทั้งแบบไทย ประเพณีและศิลปะร่วมสมัย มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง อีกทั้งผลงานอื่นๆ ได้แก่ งานจิตรกรรมฝาผนังโบสถ์ เช่น โบสถ์วัดตรีทศเทพวรวิหาร วัดเขาสกิม งานประติมากรรมไทย เช่น ประติมากรรมรูปเจ้าเงาะกับเด็กเลี้ยงควาย จากเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ที่อุทยานพระบรมราชานุสรณ์พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย จังหวัดสมุทรสงคราม งานหุ่นกระบอก เช่น หุ่นกระบอกเรื่องสามก๊ก ตอนโจโฉแตกทัพเรือ เรื่องตะเลงพ่าย และงานซ่อมหุ่นวังหน้า เป็นต้น

ผลงาน

- พ.ศ.2508 ได้รับรางวัลเหรียญทองแดง จากงานแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 16 ปี
- พ.ศ.2510 ได้รับรางวัลเหรียญเงิน จากงานแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 17 ปี
- พ.ศ.2513 ได้รับรางวัลเหรียญเงิน จากงานแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 19 ปี
- พ.ศ.2513 และเขียนภาพจิตรกรรมไทยประเพณีเรื่องมโนราห์ และพระลอ เพื่อใช้ประดับพระตำหนักภูพิงศ์ราชนิเวศน์
- พ.ศ.2514 ได้รับรางวัลเหรียญเงิน จากงานแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 20 ปี พ.ศ.2514
- พ.ศ.2515 ได้รับรางวัลเหรียญเงิน จากงานแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 21 ปี พ.ศ.2515
- พ.ศ.2517 สมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ โปรดเกล้าให้เขียนภาพจิตรกรรมไทยประเพณีจากวรรณคดีบนผืนผ้า เพื่อประกอบเป็นพระวิชนี 11 เล่ม
- พ.ศ. 2517 ได้รับรางวัลเหรียญเงิน จากงานแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 22 ปี พ.ศ.2517
- พ.ศ. 2520 เขียนจิตรกรรมไทยประเพณีจากวรรณคดีเรื่องอิเหนา ได้รับการตีพิมพ์บนการ์ดอวยพรปีใหม่ โดยองค์การยูนิเซฟ

งานประติมากรรมไทย

ออกแบบ และควบคุมการสร้างงานประติมากรรมสำริดขนาดเท่าคนจริง โดยพระราชดำริน สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี รูปเจ้าเงาะกับเด็กเลี้ยงควาย จากเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย พ.ศ. 2534-2535 ปัจจุบันตั้งแสดงอยู่ ณ อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม

ออกแบบ และควบคุมการสร้างประติมากรรมสำริดขนาดเท่าคนจริง โดยพระราชดำริน

สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนถวายลิง พระราชนิพนธ์ใน พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ปัจจุบันตั้งแสดงอยู่ ณ อุทยานพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม

รางวัลสำคัญ

พ.ศ. 2525 อนุกรรมการผู้ทรงความรู้ทางศิลปะได้รับยกย่องเป็น 1 ใน 52 นายช่างเอก ในรอบ 200 ปี แห่งกรุงรัตนโกสินทร์

พ.ศ. 2530 ผู้มีผลงานดีเด่นทางศิลปะ

พ.ศ. 2531 ศิลปินไทยที่มีผลงานดีเด่นและสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทย

พ.ศ. 2532 รางวัลผู้สนับสนุนดีเด่นการอนุรักษ์มรดกไทย คณะกรรมการอำนวยการวัน อนุรักษ์มรดกไทย

พ.ศ. 2533 ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะ กระทรวงศึกษาธิการ

พ.ศ. 2542 เกียรติบัตรจากกรมศิลปากรในฐานะผู้ให้การสนับสนุนกิจกรรม และการ ดำเนินงานของกรมศิลปากร

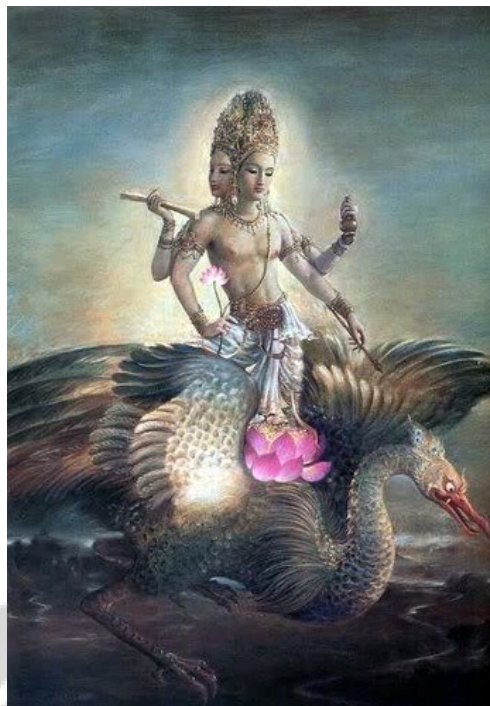
พ.ศ. 2543 รางวัลศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (วิจิตรศิลป์) จากสำนักงานคณะกรรมการ วัฒนธรรมแห่งชาติ

พ.ศ. 2552 บุคคลดีเด่นของชาติ สาขาเผยแพร่เกียรติภูมิของไทย ประจำปีพุทธศักราช 2552

ปัจจุบัน เป็นศิลปินอิสระ ทำงานจิตรกรรม หุ่นไทย และงานวิจิตรศิลป์อื่น ๆ



ภาพประกอบ 12 ผลงานของจักรพันธ์ โปษยกฤต 1



ภาพประกอบ13ผลงานของจักรพันธ์ โปษยกฤต 2



ภาพประกอบ14ผลงานของจักรพันธ์ โปษยกฤต 3

ที่มา:ศิลปินแห่งชาติกับงานจิตรกรรมอันงดงาม อ่อนช้อย. (ม.ป.ป.: ออนไลน์)

7.3 เอลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ (เอลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

ผลงาน

เอลิมชัยจัดแสดงผลงานเดี่ยว และร่วมแสดงผลงานในนิทรรศการสำคัญต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ ตั้งแต่ พ.ศ. 2520 จนถึงปัจจุบัน

พ.ศ. 2523 เป็นประธานก่อตั้งกลุ่ม "ศิลป์ไทย 23" เพื่อดำเนินอิทธิพลศิลปะจากยุโรป อเมริกา

พ.ศ. 2527 เริ่มโครงการจิตรกรรมฝาผนังวัดพุทธประทีป กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ และเดินทางไปเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดพุทธประทีป โดยไม่คิดค่าจ้าง

พ.ศ. 2539 เริ่มดำเนินการออกแบบก่อสร้างอุโบสถ วัดร่องขุน จังหวัดเชียงรายบ้านเกิดของตนกลายเป็นพุทธบูชาจนถึงปัจจุบัน

รางวัลและเกียรติยศ

พ.ศ. 2520 - รางวัลที่ 1 เหรียญทอง จากการประกวดจิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 3

พ.ศ. 2520 - รางวัลเกียรติคุณอันดับ 3 จากการประกวดศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 25

พ.ศ. 2522 - รางวัลที่ 2 เหรียญเงิน จากการประกวดจิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 4 ของ

ธนาคารกรุงเทพ

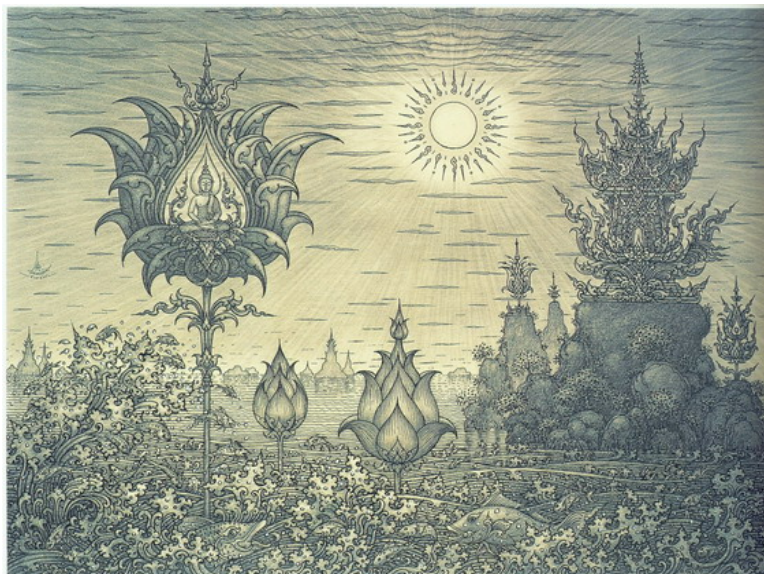
พ.ศ. 2536 - ได้รับเครื่องหมายเกียรติคุณบุคคลตัวอย่างผู้สร้างเสริมงานวัฒนธรรมด้านจิตรกรรม จาก สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ

พ.ศ. 2537 - ได้รับโล่เชิดชูเกียรติ "เพชรสยาม" (สาขาจิตรกรรม) จากสถาบันราชภัฏจันทรเกษม

พ.ศ. 2538 - ได้รับพระมหากรุณาธิคุณโปรดเกล้าฯ จากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ให้เขียนภาพประกอบ บทพระราชนิพนธ์ "พระมหาชนก" และออกแบบเหรียญพระราชทานคณะแพทย์

พ.ศ. 2543 - ที่ปรึกษากรมศิลปากร งานเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถานในพระบรมมหาราชวัง

พ.ศ. 2554 - ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (จิตรกรรม) ประจำปี 2554 ที่ปรึกษาธนาคารแห่งประเทศไทย ออกแบบธนบัตรราชภัฏเกษมสรส ครบ 50 ปีถวายการสนองพระเจ้านิพนธ์ พระองค์เจ้าสิริภาจุฑาภรณ์



ภาพประกอบ 15 ผลงานของเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ 1



ภาพประกอบ 16 ผลงานของเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ 2



ภาพประกอบ 17 ผลงานของเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ 3



ภาพประกอบ 18 ผลงานของเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ 4

ที่มา: ผลงานของเฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์. (ม.ป.ป.: ออนไลน์).



ภาพประกอบ 19 ผลงานของเจลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ 5



ภาพประกอบ 20 ผลงานของเจลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ 6

ที่มา: “เจลิมชัย” ชีวประวัติการ์ตูนบนผนังวัดร่องขุนสอนคน. (2554 : ออนไลน์).

7.4 รศ. เกริก ยุ้นพันธ์ (รศ. เกริก ยุ้นพันธ์ ครูเก่าสอนผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติของเล่น เกริกยุ้นพันธ์. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

รศ. เกริก ยุ้นพันธ์ ท่านเป็นอาจารย์ประจำสาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และยังเป็นนักวาดภาพประกอบและคนทำหนังสือสำหรับเด็ก โดยมีผลงานหนังสือภาพจำนวนมาก อาทิ บอลลูน กระดุกกระดิกกระต๊อกระแต๊ก กระต่ายน้อยหนีแม่ และชาวนาไทย โดยได้รับรางวัลนอมา (NOMA) จากประเทศญี่ปุ่น ประจำปี พ.ศ. 2525 ซึ่งรางวัลนี้เองทำให้ รศ. เกริก ยุ้นพันธ์ ได้เดินทางไปประเทศญี่ปุ่น และได้มีโอกาสเข้าชมพิพิธภัณฑ์ของเล่นคิตาฮารา (Kitahara Tin Toy Museum) ซึ่งมีของเล่นมาจัดแสดงเป็นจำนวนมาก ด้วยความประทับใจ จึงเป็นจุดเริ่มต้นทำให้ รศ.เกริก ยุ้นพันธ์ เกิดความคิดอยากจะทำพิพิธภัณฑ์ของเล่นขึ้นในเมืองไทย

ชื่อว่า"พิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นเกริกยุ้นพันธ์"พิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นเกริกยุ้นพันธ์ ลักษณะเป็นอาคารหลังใหญ่ 2 ชั้น สูงโปร่งทาสีขาว มีประตูหน้าต่างแบบบ้านสมัยเก่าทาสีฟ้าดูสดใส และสภาพแวดล้อมรอบๆ ตัวอาคารก็ร่มรื่นเขียวครึ้มไปด้วยต้นไม้ใหญ่ นานาพันธุ์ พอก้าวเข้าไปสู่ตัวพิพิธภัณฑ์ด้านใน ก็จะพบกับสิ่งของจัดแสดงไว้มากมายที่ออ.เกริกได้ใช้เวลาร่วม 20 กว่าปีในการสะสมมาจนถึงปัจจุบัน ท่านมีของเล่นที่สะสมไว้อย่างมากมายเต็มพื้นที่อาคารรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าทั้งสองชั้น โดยมีความตั้งใจที่จะสร้างให้เป็นพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่น เกริกยุ้นพันธ์ เพื่อให้เยาวชน หรือบุคคลทั่วไปได้เข้ามาเที่ยวชม และได้หวนรำลึกถึงความสุขเมื่อครั้งเยาว์วัย



ภาพประกอบ 22ผลงานภาพวาดของเกริก ยุ้นพันธ์ 2



ภาพประกอบ 23ผลงานภาพวาดของเกริก ยุ้นพันธ์ 3

ที่มา: รศ. เกริก ยุ้นพันธ์ ครูเก่าสวนฯผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นเกริกยุ้นพันธ์.
(ม.ป.ป.:ออนไลน์).

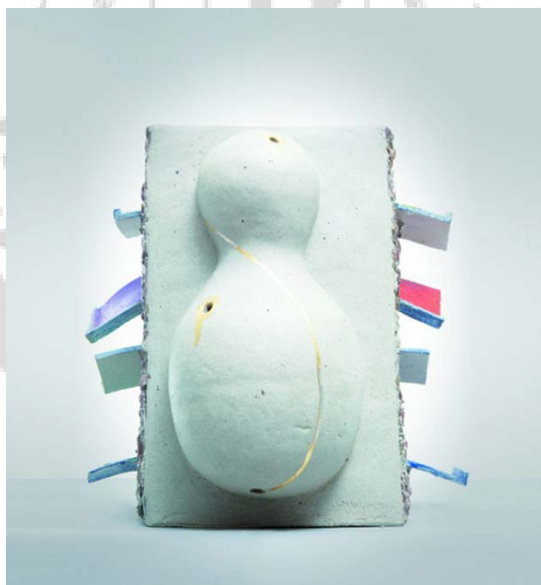
7.5 รศ. ทินกร กาษรสุวรรณ(รศ. ทินกร กาษรสุวรรณ. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

การแสดงผลงานครั้งสำคัญ

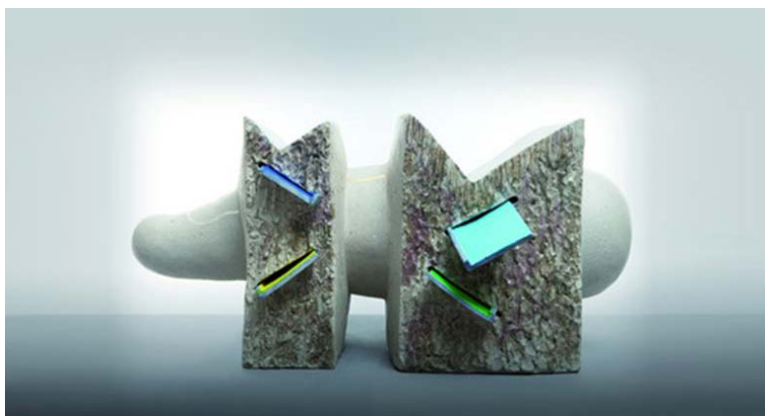
- 2553 : การแสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 56
- 2552 : การแสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 50

รางวัลเกียรติยศ/วิชาการ

- 2553 รางวัลเกียรตินิยมอันดับ 2 เหรียญเงิน นิทรรศการศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 56
- 2552 : รางวัลเกียรตินิยมอันดับ 3 เหรียญทองแดง(ภาพพิมพ์)การแสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 55
- 2548 : รางวัลที่ 4 "The 6th Kochi International Triennial Exhibition of Prints
- 2548 : รางวัลเกียรตินิยมอันดับ 3 เหรียญทองแดง(ภาพพิมพ์)การแสดงผลงานศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 51



ภาพประกอบ 24 ชื่อผลงาน “หญิงชาย - ชายหญิง 1”



ภาพประกอบ 25 ชื่อผลงาน "หญิงชาย-ชายหญิง 2"

แนวความคิด

มีความประทับใจในรูปทรงผลผลิตทางการเกษตร และท่อนไม้ที่วางตามใต้ถุนบ้านในชนบท ข้าพเจ้า
จึงนำรูปทรงมาผสมผสานกันใหม่ตามจินตนาการ

8.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เบญจจะ เกสพานิช (2539: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้การสื่อ
ความหมายจากภาพการ์ตูนกับความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาค้นคว้าชั้นประถมศึกษาปีที่
5 โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) โรงเรียนบางแคเนื่องสังวาล และโรงเรียนวัดสะแกใน
จำนวน 200 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) การรับรู้การสื่อความหมายจากภาพการ์ตูน 4 องค์ประกอบของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2) การรับรู้องค์ประกอบการสื่อความหมายจากภาพการ์ตูน 4 องค์ประกอบของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 มีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เนื่ออ่อน ขว้ทองเขียว(2552: บทคัดย่อ) การศึกษาเนื้อหา แนวคิด รูปแบบและเทคนิคที่
ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังที่วัดกลางวรวิหาร จังหวัดสมุทรปราการ โดยการเปรียบเทียบกับวัดอื่นๆ
ที่มีลักษณะอยุธยาตอนปลายและรัตนโกสินทร์ตอนต้นเพื่อกำหนดอายุของงานจิตรกรรม จากการ
ตรวจสอบข้อมูลทางด้านเอกสารทางประวัติศาสตร์และหลักฐานทางด้านประวัติศาสตร์ศิลปะพบว่า
จิตรกรรมฝาผนังถูกเขียนขึ้นพร้อมกับการสร้างพระอุโบสถหลังเก่าขึ้นใหม่ราวรัชกาลที่ 3 เนื้อหา
จิตรกรรมเป็นเรื่องพุทธประวัติ ไตรภูมิและอดีตพระพุทธรูปเจ้าสวดคล้องกับวรรณกรรม พระปฐม
สมโพธิกถา ไตรภูมิโลกวินิจฉัยกถา ชินกาลมาลีปกรณ์พระสูตรและอรรถกถา เทคนิคและ
รายละเอียดของงานจิตรกรรมสืบทอดจากช่างไทยโบราณสมัยอยุธยาตอนปลาย ผสมลักษณะการ
เขียนภาพเหมือนจริงแบบรัตนโกสินทร์ตอนต้น

นิภาภรณ์ ตั้งตระการพงษ์ (2537: 53) ได้ทดลองใช้การ์ตูนเพื่อสร้างเสริมและพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน พบว่า ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานก่อนและหลังใช้การ์ตูนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Pittman (1958: 238) ได้ศึกษาอิทธิพลหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็ก ผลปรากฏว่า หนังสือการ์ตูนที่มีอิทธิพลต่อเด็ก โดยสามารถเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของเด็กได้เป็นอย่างมาก นักเรียนที่อ่านซ้ำหรือเด็กที่ไม่อยากเรียนตลอดจนนักเรียนเกเรยอมได้ประโยชน์จากการอ่านหนังสือการ์ตูนด้วย

Chavez (1979: 2421) ได้ศึกษาเรื่องของการ์ตูนรูปสัตว์ที่มีต่ออิทธิพลในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของเด็กนักเรียน โดยได้ทำการศึกษากับเด็กนักเรียน 6 และ 7 พบว่า การใช้การ์ตูนรูปสัตว์ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญต่อทัศนคติของนักเรียนไม่ว่าระดับ 6 และ 7 นั้น คือผลการศึกษาเรื่องนี้สนับสนุนแนวคิดในเรื่องการ์ตูนรูปสัตว์ ไม่ก่อให้เกิดทัศนคติในทางลบของเด็กที่มีต่อวิชาวิทยาศาสตร์



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษางานวิจัยนี้ เพื่อการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคลายรดน้ำเข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสร้างความสวยงามและมีความกลมกลืนภายในงานจิตรกรรมและได้ช่วยสร้างองค์ประกอบอื่นที่สร้างสรรค์ เช่น บ้าน รูปคน บรรยากาศที่เป็นน้ำ รูปวาดของการ์ตูนต่างๆ เป็นต้น ซึ่งแรงบันดาลใจที่ช่วยในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมร่วมสมัยของผู้วิจัยนี้ มาจากชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมไทยในปัจจุบัน ที่อยู่ในยุคโลกของการ์ตูนของเด็กและผู้ใหญ่ในยุคปัจจุบัน นำมาสร้างสรรค์เป็นงานวัด ให้เป็นส่วนหนึ่งของงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย จากข้อมูลที่ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้ามา พบว่า อิทธิพลการ์ตูนที่มีผลต่อสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็น ร้านค้า เสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้า การเพนท์รูปต่างๆ บนอุปกรณ์เครื่องเล่น และการเล่นเกมส์ เช่น ปาโป่ง ปากระป๋อง และทำให้เป็นแรงจูงใจให้แก่เด็กๆ เข้าหาสิ่งเหล่านี้ได้ง่าย อาจจะเป็นเพราะสีสันของตัวละครต่างๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์งานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยตามแนวคิดของผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ รวมทั้งวิเคราะห์แนวความคิดและทฤษฎีที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ
2. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. ขั้นตอนการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย

1.การศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยแหล่งข้อมูลที่ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้ามานั้นเป็นข้อมูลทุติยภูมิ มีแหล่งที่มา ดังนี้

- 1.1 ศึกษาแนวคิด และวิธีการของศิลปะร่วมสมัย ศิลปะสมัยใหม่ และที่เกี่ยวข้องกับตัวการ์ตูนสมัยยุคปัจจุบัน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย
- 1.2 ศึกษาลายเส้น สี และองค์ประกอบอื่นๆของงานจิตรกรรมที่ปรากฏอยู่ตามสถานที่

สำคัญในประเทศ ซึ่งเป็นที่รวบรวมศิลปะไทยสมัยโบราณไว้ได้เป็นอย่างดี อาทิเช่น ตู้ลายรดน้ำ ลายประตุน้ำต่างโบสถ์ตามวัดต่าง ๆ ซึ่งมีความน่าสนใจมีความสวยงามแบบธรรมชาติ และนำมาดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัยนี้ อาจจะมีมุมที่เห็นทั่วไปจนชินตา ผู้วิจัยก็นำสิ่งที่เห็นกันชินตามาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะไทยร่วมสมัยให้บุคคลทั่วไปได้เห็น

1.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับอิทธิพลของตัวการ์ตูนที่มีผลต่อสังคมไทยในปัจจุบันว่ามีอิทธิพลอย่างไรบ้าง

2.การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ประชาชนทั่วไป นิสิต นักศึกษา อาจารย์มหาวิทยาลัย ที่เข้ามาชมงานนิทรรศการ การแสดงผลงานทางศิลปะ ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้ที่ตอบแบบสอบถามในการประเมินภาพผลงานทางศิลปะ จากประชาชนทั่วไป นิสิต นักศึกษา อาจารย์มหาวิทยาลัย ที่มาชมงานนิทรรศการ การแสดงผลงานทางศิลปะ ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยผู้ศึกษากำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 100 คน

3.การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาใช้ประกอบในการทำวิจัย คือ ภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ และแบบสอบถามผู้เข้าชมการแสดงผลงานทางศิลปะ ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

3.1 การสร้างภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ

การสร้างภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมไทยร่วมสมัย เรื่อง อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีผลต่องานวัดไทยปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

3.1.1 กำหนดแบบร่างโดยเขียนลายเส้นด้วยดินสอ

3.1.2 พิจารณาความสมบูรณ์ของภาพที่เขียนร่าง ถ้าส่วนใดไม่สมบูรณ์ ก็วาดภาพร่างเพิ่มเติมลงไปอีกครั้งหนึ่ง

3.1.3 ใช้ดินสอ หรือปากกา ที่มีสีเข้มกว่าลายเส้นของภาพร่างที่ได้ในตอนแรก วาดทับลงไปอีกครั้ง เพื่อให้เห็นเส้นและวาดลวดลายชัดเจนขึ้นกว่าเดิม

3.1.4 ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากภาพจิตรกรรมของวัดทุ่งเสลี่ยม จ.สุโขทัย ที่มีจิตรกรรมฝาผนังรูปหุ่นยนต์ทรานฟอร์เมอร์ และอีกวัดหนึ่งก็คือวัดสำปะชิว จ.สุพรรณบุรี ที่มีจิตรกรรมฝาผนังรูปโดเรมอน แองกรีเบิร์ดส์ หรือตัวการ์ตูนต่างๆ สร้างไว้ในงานด้วย และนำแต่ละวัดนำมาวิเคราะห์สร้างสรรค์เป็นผลงานภาพร่าง นำแบบร่างทั้งหมดจำนวน 15 ชิ้น คัดเลือกแบบร่างที่สมบูรณ์ที่สุด โดยการสุ่มแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Nonprobability Sampling) ด้วยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะเป็นผู้คัดเลือกภาพร่างมาจำนวน 4 ภาพ ที่จะนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยตามแนวความคิดของผู้วิจัย

3.1.5 พัฒนาแบบร่างใหม่ครั้งที่ 2

3.1.6 สรุปแบบร่างโดยผู้เชี่ยวชาญ จะได้ภาพร่างจำนวน 4 ภาพ ดังนี้

ภาพที่ 1 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 1 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ

ภาพที่ 2 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 2 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ

ภาพที่ 3 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 3 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ

ภาพที่ 4 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 4 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ

3.2 ขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถาม

การสร้างแบบสอบถามการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เรื่อง อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีผลต่องานวัดไทยปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 ศึกษาเอกสาร บทความ ทฤษฎีหลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องให้ครอบคลุมกับความมุ่งหมายในการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

3.2.2 ศึกษา ความหมาย ทฤษฎี หลักการ แนวคิด เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างข้อคำถาม

3.2.3 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามของ ลิเคิร์ต (Likert) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

3.2.4 นำข้อมูลที่ได้มาสร้างแบบสอบถาม

3.2.5 นำแบบสอบถามที่ร่างได้ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) เพื่อตรวจสอบเนื้อหาและภาษาที่ใช้ในแบบสอบถาม และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข

3.2.6 นำแบบสอบถามที่แก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปทดสอบกับ

กลุ่มประชากรที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม เท่ากับ 0.89 โดยมีสูตรการคำนวณ ดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2543: 162)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

เมื่อ α เป็นสัมประสิทธิ์แอลฟา
 S_t^2 เป็นผลรวมของความแปรปรวนทั้งฉบับ
 S_i^2 เป็นความแปรปรวนแต่ละข้อ
 n เป็นจำนวนข้อ

3.2.7 ปรับปรุงแบบสอบถามอีกครั้ง แล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อแก้ไขปรับปรุงจนได้เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ

3.2.8 นำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปสอบถามกลุ่มตัวอย่าง

ลักษณะของแบบสอบถาม

เป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยแต่ละข้อคำถามมีคำตอบให้เลือก 5 ระดับ และมีเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละระดับดังนี้ (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2546: 75)

คะแนน	ระดับความพึงพอใจและทัศนคติต่องานศิลปะ
5	มากที่สุด
4	มาก
3	ปานกลาง
2	น้อย
1	น้อยที่สุด

ผลคะแนนที่ได้จะนำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและเปรียบเทียบระดับความเข้าใจและความรู้สึกต่องานศิลปะ ซึ่งการแปลความหมายแต่ละระดับ ตามช่วงคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

4.50-5.00 หมายถึง ระดับความเข้าใจและความรู้สึกต่องานศิลปะ มากที่สุด

3.50-4.49 หมายถึง ระดับความเข้าใจและความรู้สึกต่องานศิลปะ มาก

2.50-3.49 หมายถึง ระดับความเข้าใจและความรู้สึกต่องานศิลปะ ปานกลาง

1.50-2.49 หมายถึง ระดับความเข้าใจและความรู้สึกต่องานศิลปะ น้อย

1.00-1.49 หมายถึง ระดับความเข้าใจและความรู้สึกต่องานศิลปะ น้อยที่สุด

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร ทฤษฎีหลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามของผู้เข้าชมผลงานศิลปะ ซึ่งจะแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา

ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านสุนทรียศาสตร์

- ข้อมูลด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in painting)

ประกอบด้วย

1. องค์ประกอบของการมองเห็น เช่น เส้น แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Visual Element)

2. การออกแบบมีความสมดุล เอกภาพ จังหวะลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ (Design)

3. วัสดุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น พู่กัน ดินสอ ทองคำเปลว กระดาษไข ลูกปะคบดินสอพอง กาวกระถิน ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Art Object)

4. รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม

5. การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิดและความรู้สึกจากการชมงานศิลปะ

6. เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน

7. สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความเหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถเข้าถึงเจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะได้

ตอนที่ 3 ข้อมูลด้านสุนทรียศาสตร์และความเข้าใจในการรับรู้ผลงานศิลปะ

● ข้อมูลด้านความเข้าใจของผู้เข้าชมงานศิลปะกับแนวคิดการนำการ์ตูนมาผสมผสานในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

4.การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนและวิธีการดังต่อไปนี้

1. นำผลงานศิลปะไปจัดแสดง
2. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยนำแบบสอบถามให้กับผู้ที่เข้าร่วมชมงาน

5.การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติด้วยคอมพิวเตอร์ โปรแกรม SPSS for windows สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

1. หาค่าร้อยละ (Percentage) ใช้สูตร

$$\text{ร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามในข้อนั้น}}{\text{จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด}} \times 100$$

2.ค่าเฉลี่ย (Mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ เป็นค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ เป็นผลรวมของความถี่ของคะแนนทั้งหมด
 N เป็นจำนวนผู้ประเมินทั้งหมด

(กาญจนา วัฒายุ.2544: 68)

3.ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

$$\text{ใช้สูตร} \quad \text{S.D.} = \frac{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2}}{n(n-1)}$$

เมื่อ S.D.	เป็นค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum X^2$	เป็นผลรวมของกำลังสองของคะแนน
$(\sum X)^2$	เป็นผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
n	เป็นจำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

(กาญจนา วัฒนา.2544: 99)

6.ขั้นตอนการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย

ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน

1. จัดเตรียมอุปกรณ์ในการวาดภาพ เช่น เตรียมเฟรมที่ใช้ในการวาดงาน พู่กัน ดินสอ ทองคำเปลว กระดาษไข ลูกโปะคบดินสอพอง กาวกระติณ ฯลฯ
2. ทำพื้นหลังภาพโดยรองพื้นด้วยสีเฟล็กซ์และนำมาระบายบนภาพ
3. ทิ้งไว้ให้แห้ง แล้วทาสีอีก 2 - 3 ครั้ง
4. ทาสีชั้นที่ 3 ทิ้งไว้ให้แห้งสนิทแล้วและนำกระดาษทรายเบอร์ 0 ลงน้ำแล้วขัดให้เรียบ เพื่อเตรียมพื้นทาสีชั้นสุดท้าย
5. ร่างแบบลงกระดาษไข แล้วใช้เข็มหมุดเจาะตามลวดลาย จากนั้นนำลูกโปะคบลงที่ลาย นำแบบร่างที่เลือกมานั้น ขยายลงบนภาพที่ต้องการสร้างสรรค์ อาจจะมีบางส่วนที่ไม่ต่างกับภาพร่างที่ได้มากนัก จึงต้องมาเก็บรายละเอียดที่หลัง
6. เมื่อนำแบบร่างมาขยายลงบนภาพเสร็จเรียบร้อยแล้วขั้นตอนต่อไปให้นำน้ำยาหารดราเขียนตามแบบที่ติดลูกโปะไว้ หลังจากนั้นถมลายส่วนที่จะปิดทองให้เว้นสีดำไว้ ส่วนที่เป็นสีดำให้ถมลายด้วยน้ำยาหารดราให้หมด
7. เมื่อถมลายด้วยน้ำยาหารดราเสร็จแล้ว ให้นำเศษผ้าชุบสีเฟล็กซ์โดยวิธีการทวนรอบให้ทั่วรูปภาพ ทิ้งไว้ประมาณ 10 -15 นาที จึงปิดทองทิ้งไว้ประมาณ 1 คืน
8. นำผลงานที่ปิดทองเสร็จแล้วล้างด้วยน้ำสะอาด โดยใช้มือถูให้น้ำยาหารดราออกให้หมด ให้เหลือแต่ลายทองบนพื้นดำ
9. ตรวจสอบความเรียบร้อยของภาพผลงานสร้างสรรค์ และมีการแก้ไขปรับปรุงเพิ่มเติมในบางส่วนของภาพเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
10. นำภาพที่ได้ไปจัดแสดง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

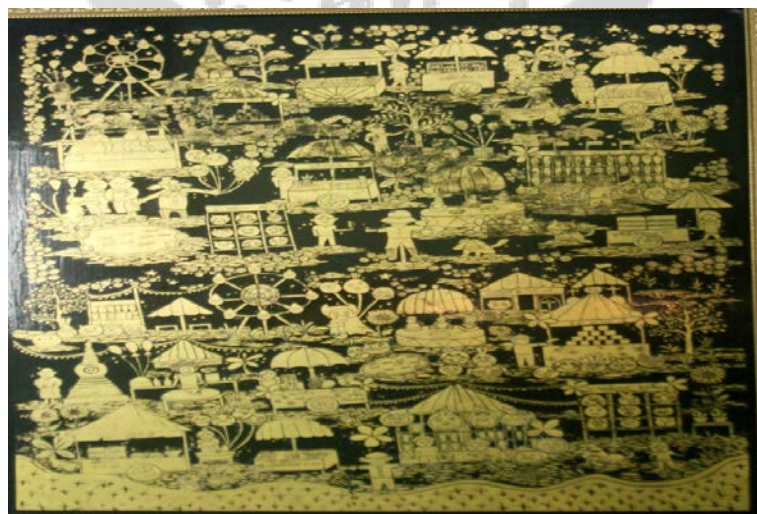
การศึกษางานวิจัยเรื่องกรณีศึกษาเพื่อการสร้างสรรคงานศิลปะ อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่อ งานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำโดยใช้จินตนาการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เห็นถึง อิทธิพลของตัวการ์ตูนที่มีบทบาทในสังคมไทยนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการและเสนอผลการวิเคราะห์ ตามลำดับดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

N แทนด้วย จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม
 $\bar{X}$ แทนด้วย ค่าเฉลี่ย
S.D. แทนด้วย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(standard deviation)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการจัดนิทรรศการศิลปะแสดงผลงาน ณ หอศิลปกรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และได้นำแบบสอบถามจำนวน 100 ชุด สอบถามความคิดเห็นของผู้ชม งานศิลปะ เรื่อง กรณีศึกษาเพื่อการสร้างสรรคงานศิลปะอิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยใน ปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ จำนวน 4 ผลงาน ดังนี้



ภาพประกอบ 26 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 1 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ

แรงบันดาลใจที่ได้จากภาพคือ วิถีชีวิตชาวไทยในชนบทที่ประกอบอาชีพกสิกรรม พืชสวน ไร่ นา ต่างๆ เข้าวัดทำบุญและเที่ยวงานวัดยามค่ำคืนแสนสุขใจ ผ่านทางตัวการ์ตูนที่มีชีวิตชีวาที่ใช้เทคนิคระดับครู ถือเป็นงานช่างสิบหมู่ อย่างการปิดทองคำเปลวลงบนพื้นรักหรือเรียกว่า ลายรดน้ำ บรรยากาศภายในภาพคือ ที่โล่งกว้างในลานวัด ที่เต็มไปด้วยการเล่นมากมายทั้งผู้คนและสัตว์ต่างๆที่ดูสดใส ด้วยให้ตัวการ์ตูนแทนตัวละครต่างๆภายในภาพ



ภาพประกอบ27ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 2 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ

แรงบันดาลใจที่ได้จากภาพคือ สะท้อนให้เห็นถึงงานรื่นเริงของผู้คนต่างๆ ทั้งพ่อค้าแม่ค้า เด็กเล็ก คนแก่มาอยู่รวมกันที่งานวัด โดยแสดงภาพตัวการ์ตูนต่างๆแสนน่ารัก บรรยากาศภายในภาพ สะท้อนให้เห็นถึง พืช สวน ไร่ นา ความอุดมสมบูรณ์ให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนไทยในชนบท ผ่านเทคนิคชั้นครู ที่ปิดด้วยทองคำเปลวลงบนพื้นรักหรือเรียกว่า เทคนิคลายรดน้ำ



ภาพประกอบ28ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 3 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ

แรงบันดาลใจที่ได้จากภาพคือ รูปการ์ตูนที่ใช้แทนพระพุทธรูป ผู้คนรวมถึงสัตว์และข้าวของอุปกรณ์ การเล่นของงานวัดไทย สะท้อนการอยู่ร่วมกันของคนในสังคมบรรยากาศภายในภาพ สะท้อนให้เห็นถึง งานวัดไทยในแบบการใช้ตัวการ์ตูนแทนสิ่งต่างๆ ในยามค่ำคืนที่สว่างด้วยแสงดาว และแสงไฟ โดยใช้เทคนิคลายรดน้ำเป็นการนำเสนอ



ภาพที่ประกอบ 29 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 4 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ

แรงบันดาลใจที่ได้จากภาพคือ ตัวการ์ตูนหลากหลายมากมายที่อยู่ในภาพใช้แทนผู้คน สัตว์ต่างๆ ในการใช้ชีวิตตามวิถีไทย ทั้งอดีตและปัจจุบัน สะท้อนให้เห็นถึงการดำเนินชีวิตของคนในชนบท เมื่อว่างจากภารกิจการงาน ก็จะเข้าวัดทำบุญตามงานวัด พร้อมการเล่นมากมาย ผ่านจิตรกรรมเทคนิคลายรดน้ำ อันเป็นงานประณีตศิลป์ จิตรกรรมประเภทสีเอกรงค์ บรรยากาศภายในภาพสะท้อนให้เห็นถึงชาวไทยที่อยู่ตามลุ่มแม่น้ำ วิถีชีวิตต่างๆ มีการทำนา ในขณะที่เดียวกันก็เห็นถึงความสว่างไสวที่มาจากแสงไฟของงานวัดที่มีตัวการ์ตูนมากมายแทนผู้คนและสิ่งของต่างๆ

2. ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 4 ตอน ดังนี้
ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ อายุ ระดับการศึกษา มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตาราง 1 จำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศอายุ และระดับการศึกษา

ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม	N	ร้อยละ
เพศชาย	42	42.0
หญิง	58	58.0
รวม	100	100.0
อายุต่ำกว่า 21 ปี	34	34.0
21-25 ปี	36	36.0
26-30 ปี	19	19.0
31 ปีขึ้นไป	11	11.0
รวม	100	100.0
ระดับการศึกษา ต่ำกว่าปริญญาตรี	27	27.0
ปริญญาตรี	53	53.0
สูงกว่าปริญญาตรี	20	20.0
รวม	100	100.0

จากตาราง 1 ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ มีจำนวนทั้งหมด 100 คน เป็นเพศหญิงจำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 58.0 และเพศชายจำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 42.0 ส่วนใหญ่มีอายุ 21-25 ปี จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 36.0 และส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 53.0

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ ที่มีต่อผลงานศิลปะด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ผลงานศิลปะมีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นของผู้เข้าชมงานศิลปะ อิทธิพลต่อการตัดสินใจที่มียุทธศาสตร์ไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคการลดน้ำหนักด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ผลงานศิลปะ

ข้อ	ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะ ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ผลงานศิลปะ	ระดับความคิดเห็น		
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
องค์ประกอบทางทัศนศิลป์				
1	รูปแบบและการนำเสนอองค์ประกอบภาพเหมาะสม	4.35	0.479	มาก
2	แสงและเงาของผลงานมีความเหมาะสม	4.27	0.489	มาก
หลักเกณฑ์การออกแบบ				
3	มีการแสดงออกในจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนในเนื้อหา	4.26	0.441	มาก
4	ผลงานมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กันและสอดคล้องกัน เรื่องราว	4.32	0.469	มาก
5	ผลงานแสดงออกถึงงานวัดไทยในปัจจุบันโดยใน เทคนิคลายรดน้ำ	4.26	0.463	มาก
ความหมายของผลงาน				
6	ผลงานนี้ทำให้ท่านเข้าใจเนื้อหาของงานวัดไทยใน ปัจจุบัน	4.21	0.478	มาก
7	ผลงานนี้เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบัน ที่ถึงแม้ว่า ทุกสิ่งจะเปลี่ยนไป แต่ความศรัทธาต่อ พระพุทธศาสนา มีผลทำให้งานวัดไทยยังมีความ น่าสนใจในปัจจุบัน	4.46	0.501	มาก
รวม		4.30	0.479	มาก

จากตาราง 2 ความคิดเห็นของผู้เข้าชมงานศิลปะ อิทธิพลต่อการตัดสินใจที่มียุทธศาสตร์ไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคการลดน้ำหนักด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ผลงานศิลปะ พบว่าในภาพรวมผู้เข้าชมงานศิลปะมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.30$, $S.D. = 0.479$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผลงานนี้เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบันที่ถึงแม้ว่าทุกสิ่งจะเปลี่ยนไป แต่ความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนามีผลทำให้งานวัดไทยยังมีความน่าสนใจในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.46$, $S.D. = 0.501$) รองลงมาคือ รูปแบบและการนำเสนอองค์ประกอบภาพเหมาะสม ($\bar{X} = 4.35$, $S.D. = 0.479$) และผลงานมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กันและสอดคล้องกันเรื่องราว ($\bar{X} = 4.32$, $S.D. = 0.469$) ตามลำดับ

ตอนที่ 3ความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ ที่มีต่อผลงานศิลปะด้านความเข้าใจในผลงานศิลปะกับแนวคิดการนำการ์ตูนมาผสมผสานมีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ตาราง3แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นของผู้เข้าชมงานศิลปะ อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำด้านความเข้าใจในผลงานศิลปะกับแนวคิดการนำการ์ตูนมาผสมผสาน

ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะด้านความ		ระดับความคิดเห็น		
ข้อ	เข้าใจในผลงานศิลปะกับแนวคิดการนำ การ์ตูนมาผสมผสาน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ				
1	งานวัดเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทย	4.39	0.490	มาก
2	วัตถุประสงค์ของการจัดงานวัดไม่ต่างจากในอดีต	4.25	0.435	มาก
ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน				
3	ทำให้การสื่อสารในภาพเข้าใจมากขึ้นถึงวัฒนธรรมไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี และการเล่น ของสังคมไทย	4.40	0.492	มาก
4	งานวัดไทย มีวิวัฒนาการ ในตัวของมันเองจากอดีต	4.31	0.465	มาก
5	การใช้ลายรดน้ำทำให้สามารถสื่อสารได้ถึงศิลปะไทย	4.43	0.498	มาก
ด้านความน่าเชื่อถือในรูปภาพ				
6	งานวัดไทยในปัจจุบัน สะท้อนให้เห็นถึงการร่วมทำบุญขนบทำเนียมประเพณี การเล่นต่างๆ	4.28	0.494	มาก
รวม		4.34	0.482	มาก

จากตาราง3 ความคิดเห็นของผู้เข้าชมงานศิลปะ อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำด้านความเข้าใจในผลงานศิลปะกับแนวคิดการนำการ์ตูนมาผสมผสานพบว่าในภาพรวมผู้เข้าชมงานศิลปะมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($X = 4.34$, $S.D.= 0.482$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า การใช้ลายรดน้ำทำให้สามารถสื่อสารได้ถึงศิลปะไทยมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($X = 4.43$, $S.D.= 0.498$) รองลงมาคือทำให้การสื่อสารในภาพเข้าใจมากขึ้นถึงวัฒนธรรมไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี และการเล่นของสังคมไทย ($X = 4.40$, $S.D.= 0.492$) และงานวัดเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทย($X = 4.39$, $S.D.= 0.490$) ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาการสร้างสรรคงานศิลปะ เรื่อง อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบัน โดยใช้เทคนิคการสนทนากับผู้วิจัยสรุปผลการดำเนินการอภิปรายผลและข้อเสนอแนะตามลำดับ ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและค้นคว้าหาความรู้เรื่องตัวการ์ตูนที่มีอิทธิพลต่อสังคมไทย
2. เพื่อนำความรู้ที่ศึกษาค้นคว้ามาสังเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสมัยใหม่และถ่ายทอดแนวคิดจินตนาการของตัวการ์ตูนที่มีบทบาทในงานวัดกับสังคมไทย
3. เพื่อศึกษาประโยชน์หรือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยครั้งนี้ไว้ดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ประชาชนทั่วไป นิสิต นักศึกษา อาจารย์มหาวิทยาลัย ที่เข้ามาชมงานนิทรรศการ การแสดงผลงานทางศิลปะ ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้งานวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้ที่ตอบแบบสอบถามในการประเมินภาพผลงานทางศิลปะ จากประชาชนทั่วไป นิสิต นักศึกษา อาจารย์มหาวิทยาลัย ที่มาชมงานนิทรรศการ การแสดงผลงานทางศิลปะ ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยผู้ศึกษากำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 100 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาใช้ประกอบในการทำวิจัย คือ ภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ และแบบสอบถามผู้เข้าชมการแสดงผลงานทางศิลปะ ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

3.1 การสร้างภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ

การสร้างภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมไทยร่วมสมัย เรื่อง อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีผลต่องานวัดไทยปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

3.1.1 กำหนดแบบร่างโดยเขียนลายเส้นด้วยดินสอ

3.1.2 พิจารณาความสมบูรณ์ของภาพที่เขียนร่าง ถ้าส่วนใดไม่สมบูรณ์ ก็วาดภาพร่างเพิ่มเติมลงไปอีกครั้งหนึ่ง

3.1.3 ใช้ดินสอ หรือปากกา ที่มีสีเข้มกว่าลายเส้นของภาพร่างที่ได้ในตอนแรก วาดทับลงไปอีกครั้ง เพื่อให้เห็นเส้นและวาดลวดลายชัดเจนขึ้นกว่าเดิม

3.1.4 ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลทฤษฎีภูมิจากภาพจิตรกรรมของวัดทุ่งเสลี่ยม จ.สุโขทัย ที่มีจิตรกรรมฝาผนังรูปหุ่นยนต์ทรานฟอร์มเมอร์ และอีกวัดหนึ่งก็คือวัดสำปะชิว จ.สุพรรณบุรี ที่มีจิตรกรรมฝาผนังรูปโดเรมอน แองกิริเบดส์ หรือตัวการ์ตูนต่างๆ สร้างไว้ในงานด้วย และนำแต่ละวัดนำมาวิเคราะห์สร้างสรรค์เป็นผลงานภาพร่าง นำแบบร่างทั้งหมดจำนวน 15 ชิ้น คัดเลือกแบบร่างที่สมบูรณ์ที่สุด โดยการสุ่มแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Nonprobability Sampling) ด้วยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะเป็นผู้คัดเลือกภาพร่างมาจำนวน 4 ภาพ ที่จะนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยตามแนวความคิดของผู้วิจัย

3.1.5 พัฒนาแบบร่างใหม่ครั้งที่ 2

3.1.6 สรุบบรร่างโดยผู้เชี่ยวชาญ จะได้ภาพร่างจำนวน 4 ภาพ ดังนี้

ภาพที่ 1 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 1 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ

ภาพที่ 2 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 2 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ

ภาพที่ 3 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 3 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ

ภาพที่ 4 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 4 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ

3.2 ขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถาม

การสร้างแบบสอบถามการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เรื่อง อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีผลต่องานวัดไทยปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 ศึกษาเอกสาร บทความ ทฤษฎีหลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องให้ครอบคลุมกับความมุ่งหมายในการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

3.2.2 ศึกษา ความหมาย ทฤษฎี หลักการ แนวคิด เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างข้อคำถาม

3.2.3 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามของ ลิเคิร์ต (Likert) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

3.2.4 นำข้อมูลที่ได้มาสร้างแบบสอบถาม

3.2.5 นำแบบสอบถามที่ร่างได้ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) เพื่อตรวจสอบเนื้อหาและภาษาที่ใช้ในแบบสอบถาม และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข

3.2.6 นำแบบสอบถามที่แก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปทดสอบกับกลุ่มประชากรที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม เท่ากับ 0.89

3.2.7 ปรับปรุงแบบสอบถามอีกครั้ง แล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อแก้ไขปรับปรุงจนได้เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ

3.2.8 นำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปสอบถามกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนและวิธีการดังต่อไปนี้

1. นำผลงานศิลปะไปจัดแสดง
2. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยนำแบบสอบถามให้กับผู้ที่เข้าร่วมชมงาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติด้วยคอมพิวเตอร์ โปรแกรม SPSS for windows สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

1. หาค่าร้อยละ (Percentage)
2. ค่าเฉลี่ย (Mean)
3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

สรุปผลการดำเนินงาน

ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ อายุ และระดับการศึกษา

พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ มีจำนวนทั้งหมด 100 คน เป็นเพศหญิงจำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 58.0 และเพศชายจำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 42.0 มีอายุ 21-25 ปีจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 36.0 และส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 53.0

ตอนที่ 2 เป็นข้อมูลความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ ที่มีต่อผลงานศิลปะด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ผลงานศิลปะ

พบว่าความคิดเห็นของผู้เข้าชมงานศิลปะ อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบัน โดยใช้เทคนิคการลดน้ำ ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ผลงานศิลปะ พบว่า ในภาพรวมผู้เข้าชมงานศิลปะมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($X = 4.30$, $S.D. = 0.479$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผลงานนี้เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบันที่ถึงแม้ว่าทุกสิ่งจะเปลี่ยนไป แต่ความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนามีผลทำให้งานวัดไทยยังมีความน่าสนใจในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($X = 4.46$, $S.D. = 0.501$) รองลงมาคือ รูปแบบและการนำเสนอองค์ประกอบภาพเหมาะสม ($X = 4.35$, $S.D. = 0.479$) และผลงานมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กันและสอดคล้องกันเรื่องราว ($X = 4.32$, $S.D. = 0.469$) ตามลำดับ

ตอนที่ 3 เป็นข้อมูลความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ ที่มีต่อผลงานศิลปะด้านความเข้าใจในผลงานศิลปะกับแนวคิดการนำการ์ตูนมาผสมผสาน

พบว่าความคิดเห็นของผู้เข้าชมงานศิลปะ อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบัน โดยใช้เทคนิคการลดน้ำ ด้านความเข้าใจในผลงานศิลปะกับแนวคิดการนำการ์ตูนมาผสมผสาน พบว่า ในภาพรวมผู้เข้าชมงานศิลปะมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($X = 4.34$, $S.D. = 0.482$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า การใช้ลายรดน้ำทำให้สามารถสื่อสารได้ถึงศิลปะไทยมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($X = 4.43$, $S.D. = 0.498$) รองลงมาคือ ทำให้การสื่อสารในภาพเข้าใจมากขึ้นถึงวัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมนิยมประเพณี และการเล่นของสังคมไทย ($X = 4.40$, $S.D. = 0.492$) และงานวัดเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทย ($X = 4.39$, $S.D. = 0.490$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่องอิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคฉายรดน้ำ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเนื้อหาความรู้เรื่องตัวการ์ตูน ความเป็นมา ความหมายและความสำคัญ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสมัยใหม่และถ่ายทอดแนวคิดจินตนาการของตัวการ์ตูนที่มีบทบาท ในงานวัดกับสังคมไทย ผู้วิจัยจึงขออภิปรายผล ดังนี้

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.479 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก จะเห็นได้ว่า ลักษณะของผลงานนั้น กระตุ้นต่อความรู้สึกของผู้เข้าชมผลงานทางศิลปะได้เป็นอย่างมาก จากการวาดภาพลงในชิ้นงานโดยมีบรรยากาศ ของงานวัด มีผู้คน สัตว์ และลวดลายต่างๆ ที่แสดงถึงความเป็นไทย สะท้อนให้เห็นถึงการดำเนินชีวิต ของคนในชนบท การเข้าวัดทำบุญตามงานวัด พร้อมการเล่นมากมาย ผ่านจิตรกรรมเทคนิคฉายรดน้ำ อันเป็นงานประณีตศิลป์ ช่วยสร้างความนึกคิดและจินตนาการของผู้รับชม ซึ่งผลงานจะกระตุ้นต่อ ผู้รับชมได้มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความรู้ ซึ่งการรับรู้จะเกิดขึ้นได้ ต้องเป็นไปตามขั้นตอนของ กระบวนการ ดังนี้ ขั้นที่ 1 สิ่งเร้า (Stimulus) มากระตุ้นอวัยวะสัมผัสของอินทรีย์ ขั้นที่ 2 กระแส ประสาทสัมผัสวิ่งไปยังระบบประสาทส่วนกลาง ซึ่งมีศูนย์อยู่ที่สมองเพื่อสั่งการตรงนี้เกิดการรับรู้ (Perception) ขั้นที่ 3 สมองแปลความหมายออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจโดยอาศัยความรู้เดิม ประสบการณ์เดิม ความจำ เจตคติ ความต้องการ ปกตินิสัย บุคลิกภาพ เชื้อชาติปัญญา ทำให้เกิดการ ตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่ง (กระบวนการความคิดสร้างสรรค์. ม.ป.ป.: ออนไลน์) ดังนั้นเมื่อผู้ชม ผลงานได้เห็นสิ่งต่างๆ การดำรงชีวิตของคนที่เกี่ยวข้องกับงานวัด ทำให้ผู้ชมรับสารนั้นเข้าไปทำให้เกิด จินตนาการที่อาจเคยได้พบเจอในสมัยอดีต เช่น การสอยดาว ปาโป่ง ชิงช้าสวรรค์ ม้าหมุน เกมส์ ตักปลา ฯลฯ ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในผลงานที่ผู้วิจัยสื่อออกมาว่าในปัจจุบันตัวการ์ตูนมีอิทธิพลต่อ สังคมไทย ไม่ว่าจะเป็น ร้านค้า เสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้า การเพนท์รูปต่างๆ บนอุปกรณ์เครื่องเล่น และการเล่นเกมส์ เช่นปาโป่ง ปากระป๋อง และทำให้เป็นแรงจูงใจให้แก่เด็กๆ ในการเข้าวัดด้วย

ด้านความเข้าใจในผลงานศิลปะกับแนวคิดการนำการ์ตูนมาผสมผสานมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.482 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า การ์ตูน จะมีความสัมพันธ์กับชีวิตในวัยเด็กกับทุกคน ซึ่งทุกๆ คนมักจะมีประสบการณ์ทางด้านนี้ จึง ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในผลงานศิลปะได้ง่าย และมีจินตนาการร่วมไปกับตัวการ์ตูนที่ตนเองรู้จัก วิชิต ศรีทอง กล่าวว่า การ์ตูนคือ ภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์ จำลองมาจากความคิดอาจจะเป็นภาพที่ เกินความจริง ภาพล้อเลียน หรือภาพที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน สำหรับใช้ในการสื่อความหมายหรือเสนอ ความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องราว เหตุการณ์ตัวบุคคลหรือสถานที่ (วิชิต ศรีทอง.2526: 21)

ดังนั้น ตัวการ์ตูนในภาพทำให้ผู้ชมผลงานเกิดจินตนาการตามประสบการณ์ที่รับรู้ โดยผู้วิจัยสร้างงานจิตรกรรมไทยลายรดน้ำเพื่อให้เกิดความสว่างจากตัววัสดุทำให้งานดูมีคุณค่า ซึ่งเป็นตัวแทนของความศรัทธาที่มีต่อศาสนาเพื่อสร้างความสนใจ ในรูปแบบที่มีตัวการ์ตูนลงไปในงานด้วย ซึ่งภายในงานก็จะมีเรื่องราวเกี่ยวกับงานวัดในสังคมปัจจุบัน ซึ่งถ้าหากเป็นงานวัดที่มีแต่การทำบุญทั่วไปก็จะมีคนมาทำบุญน้อยลงเพราะไม่มีแรงจูงใจที่ทำให้อยากมาเที่ยวงานวัดจึงทำให้การจัดงานวัดในปัจจุบันจะต้องมีสิ่งดึงดูดก็คือ การ์ตูน เพราะสิ่งเหล่านี้ได้มีอิทธิพลต่อคนที่มาเที่ยวงานวัดโดยเฉพาะเด็กๆในปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

1. การสร้างสรรค์ผลงานตัวการ์ตูนในงานวัดโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำนั้นมีขั้นตอนเยอะในการสร้างสรรค์ผลงานและต้องใช้ระยะเวลานาน
2. การใช้เทคนิคลายรดน้ำในการสร้างสรรค์ผลงานจะต้องใช้งบประมาณจำนวนมาก เนื่องจากแผ่นทองคำเปลวที่นำมาใช้ในงานมีจำนวนเยอะและมีราคาค่อนข้างแพง
3. นำเทคนิคอื่นๆมาเสริมเพื่อลดค่าใช้จ่ายได้ เช่น ใช้สีฝุ่นหรือสีอื่นแทน และลงทองเฉพาะจุดที่เราต้องการเน้นให้เป็นจุดเด่น



บรรณานุกรม

- กาญจนา วัฒนา. (2544). การวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
การสร้างสรรค์กับงานศิลปะ.(ม.ป.ป.). สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2556,จาก
<http://aoao555.wordpress.com>.
- กระบวนการความคิดสร้างสรรค์, (2555). สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2556,จาก
<https://www.sites.google.com/site/krunoinetwork/Khw>.
- กรมวิชาการ. (2534). ความคิดสร้างสรรค์ : หลักการ ทฤษฎี การเรียน การสอน การวัดผลประเมิน.
กรุงเทพฯ: กรมฯ.
- ข่าวทั่วไทย. (2555, พฤศจิกายน). ดินชมภาพวาด"ทรานฟอเมอร์"ฝาผนังวัดดัง. เดลินิวส์.
หน้า 7. ทาการะ โทมี. ทรานฟอเมอร์. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดบุ๊ค.
- คณะนิสิตเทคโนโลยีทางการศึกษา. (2522).นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา.
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- งานช่างลายรดน้ำ.(2556). สืบค้นเมื่อ1 มีนาคม 2556,จาก
<http://siamwoodcarving.com/knowledge/143>.
- งานวัด. (2556). สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม2556,จาก <http://bicycle2011.com>.
- จักรพันธ์ โปษยกฤต : ศิลปินแห่งชาติกับงานจิตรกรรมอันงดงาม อ่อนช้อย.(2556).
สืบค้น เมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก
<http://www.abhakara.com/webboard/index.php?topic=1399.0>.
- จิตรกรรมไทย.(2556). สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2556, จาก
<http://th.wikipedia.org/wiki/จิตรกรรมไทย>.
- จิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัย. (2556). สืบค้นเมื่อ1 กรกฎาคม2556,จาก
<http://th.wikipedia.org/wiki/จิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัย>.
- จิตรกรรมฝาผนัง 'รูบอบโลก' วัดสุโขทัย. (2556). สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก
<http://www.madchima.org/forum/index.php?topic=9674.0>.
- จินตนา ไบกาชุกี. (2534). "หนังสือการ์ตูน :ประโยชน์ในการเรียนการสอน".ในการส่งเสริมและ
การพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย:เอกสารเพื่อพัฒนาหนังสือการ์ตูนของกรมวิชาการ. กรุงเทพฯ:
โรงพิมพ์ครุสภาลาดพร้าว.
- เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์.(2556). สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก
http://th.wikipedia.org/wiki/เฉลิมชัย_โฆษิตพิพัฒน์.
- เฉลิมชัยชี้วาดการ์ตูนบนผนังวัดร่องขุนสอนคน.(2554).สืบค้นเมื่อ 27 มกราคม 2557,
จาก<http://manager.co.th/Local/ViewNews.aspx?NewsID=9540000009236>.

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2527). *การทำหนังสือสำหรับเด็ก.พิมพ์ครั้งที่ 4.* กรุงเทพฯ: บุรพาสานส์.

ตู้พระธรรมลายรดน้ำ : ฝีมือครูวัดเชิงหวาย.(2556). สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556,
จาก <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=95257>.

ชูศรี วงศ์รัตนะ. (2546). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย.พิมพ์ครั้งที่ 1.* กรุงเทพฯ: เทพเนรมิตการพิมพ์.

ชม ภูมิภาค.(2536).*เทคโนโลยีทางการสอนและการศึกษา.*กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ประสานมิตร.
ทฤษฎีการดูอย่างง่าย.(2555). สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2556,จาก
<http://chickydance.exteen.com/20110627/design-s-theory-i-font>.

ทิมขาวทองถิ่น. (2555, 13 พฤศจิกายน). ท้องถิ่น : อือฮา! จิตรกรรมฝาผนัง ทรานפורเมอร์
วัดทุ่งเสลี่ยม จ.สุโขทัย. สปริงนิวส์.หน้า 9.

นิภาภรณ์ ตั้งตระการพงษ์. (2537).*การทดลองใช้การ์ตูนเพื่อเสริมและพัฒนาทักษะ
กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนในโครงการขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา
จังหวัดพิษณุโลก.วิทยานิพนธ์กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา). พิษณุโลก:
บัณฑิตมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.ถ่ายเอกสาร.*

เนื่ออ่อน ขว้ทองเขียว. (2552). *การศึกษาจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดกลางวรวิหาร
จังหวัดสมุทรปราการ.* สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม2556,จาก
<http://research.dusit.ac.th/menu/journal/journal5-2-52.pdf>.

เบญจะ เกสพานิช. (2539). “ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้การสื่อความหมายจากภาพการ์ตูนกับ
ความคิดสร้างสรรค์”.ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา).กรุงเทพฯ: บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ประวัติการ์ตูนไทย. (2556). สืบค้นเมื่อ 1กรกฎาคม2556,จาก <http://lms.thaicyperu.go.th>.

ประวัติการ์ตูนไทย. (2556). สืบค้นเมื่อ1 กรกฎาคม2556,จาก
<http://blog.eduzones.com/mona/2838>.

ประวัติศิลปิน-ฉวล์ย์-ดัชนี.(2556). สืบค้นเมื่อวันที่ 1 กรกฎาคม 2556, จาก
<https://www.facebook.com/notes/thawan-duchanee/ประวัติศิลปิน-ฉวล์ย์-ดัชนี>.

พดุงศักดิ์ คชสำโรง. (2556). *ความหมายของสุนทรียศาสตร์.*สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม2556,
จาก www.finearts.cmu.ac.th/FOFAnew/e_learn/aesthetics/109115_05.doc.

พัน สุขเจริญ. (2525). *การ์ตูนสื่อการสอนอย่างสำคัญ.*กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์.พิมพ์ครั้งที่ 7.*
กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไพเราะ เรื่องศิริ. (2524). ความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กในภาคตะวันออกของประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ ค.ม.(ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

ภาพผลงานของถวัลย์.(2556). สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก

<http://www.thawan-duchanee.com/gallery-th-3.htm>.

ภาษาเพื่อการสื่อสารมวลชน. (2555). หลักการใช้ภาษาในการ์ตูน.สืบค้นเมื่อ 30 มกราคม 2556, จากhttp://www.elearning.msu.ac.th/opencourse/1203_222/web/L02_10.htm.วิหคสีคราม.

ภาพการ์ตูนฝาผนังที่วัดร่องขุน.(2557). ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 27มกราคม 2557, จาก

<http://hilight.kapook.com/view/55448>.

รัชนี้ ศิริชัยเอกวัฒน์. (2536). จริยธรรมที่เด็กได้รับจากหนังสือแบบเรียนภาษาไทยและหนังสือการ์ตูน กรณีศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสมฤดี สมุทรสาคร.วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

รื่นเริงงานวัด...คลาสสิกสยาม.(2556). สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก

<http://www.palungdham.com/t917.html>.

รวมยอดผลงานศิลปะ ภาพวาด ของ อ.เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์.(2556). สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก<http://www.dek-d.com/board/view/1590612>.

วัดทุ่งเสลี่ยม.(2556). ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ1 กรกฎาคม2556,จาก

<http://student.nu.ac.th/newksbny/wattung/new-page-2.html>.

วัดสำปะชิว. (2556). สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก<http://th.wikipedia.org/wiki>.

รศ. เกริก ยุ้นพันธ์ ครูเก่าสอนผู้ก่อตั้งพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นเกริกยุ้นพันธ์. (2557). สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม2557, จาก

<http://www.osknetwork.com/modules.php?name=News&file=article&sid=3174>.

รศ. ทินกร กาษรสุวรรณ. (2556). สืบค้นเมื่อ10 ตุลาคม 2557, จาก

<http://psgati.su.ac.th/design/artist-bio/14>.

วิชาการ,กรม. กระทรวงศึกษาธิการ. (2534). การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย.

กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ.(ศูนย์พัฒนาหนังสือ).

วิจิต ศรีทอง. (2526). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนเชิงสนเทศประกอบคำที่เป็นอักษรตรงกับหนังสือการ์ตูนเชิงสนเทศประกอบเสียงจากเทปบันทึกเสียง. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.

- (เทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.ถ่ายเอกสาร.
- วัฒนธรรมและประเพณีไทย.(2556). สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก http://www.baanjommyut.com/library/thai_culture3/03.html.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2539).เอกสารประกอบการเรียนกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- วิภาวี จุฬามณี . (2556). จิตรกรรมฝาผนังภาพพุทธประวัติ'ไตราเอมอน' ตกกระตะทองแดง. สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก<http://lannaartist.rmutl.ac.th/index.php?md=content&id=190&jb=view>.
- วิริยะ สิริสิงห.(2537). การสร้างสรรค์วรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ศักดิ์ชัย เกียรติจินาครินทร์. (2534). การรู้ตนศาสตร์และศิลป์แห่งจินตนาการในการส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย.กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์การศาสนา.
- ศิลปะไทย.(ม.ป.ป.).สืบค้นเมื่อ1 กรกฎาคม2556,จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะไทย>.
- สวัสดิ์ เรื่องพิเศษ. (2520). บรรณารักษศาสตร์เบื้องต้น (หลักการในห้องสมุด). พิมพ์ครั้งที่ 3. พิษณุโลก: ตระกูลไทย.
- สมศักดิ์ ศรีมานะโชติ.(2523). การเขียนหนังสือสำหรับเด็ก.กรุงเทพฯ:โอเดียนสโตร์.
- หทัย ตันหยง. (2529). การสร้างสรรค์วรรณกรรมและหนังสือสำหรับเด็ก.กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- อเนก รัตนะปิยะภาภรณ์. (2531,กันยายน). หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก.สารพัฒนาหลักสูตร.
- อรรถพล เรืองบุรณ. (2524). การรู้ตนกับเด็ก.กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อาจารย์จักรพันธุ์ โปษยกฤต.(2556). สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก <http://www.chakrabhand.org/chakrabhand/index.asp>.
- อารี พันธุ์มณี. (2537). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
- อารี รังสินนท์. (2538). ความคิดสร้างสรรค์.กรุงเทพฯ: เจริญรัฐการพิมพ์.
- Anderson, G. (1970).*Creative Rhythmic Movement for Children*. Englewood Cliffs, NJ:Prentice-Hall.
- Chavez,Edward. (1979). "The Effect of Animated Cartoons on Children's Attitudes Towards Science in a Classroom Environment."Dissertation Abstracts Internationnal.P.40.
- Davis. (1983). *Journal of Personality and Social Psychology*. Los Angeles: United Stages psychologists.
- Guilford, J.P. (1959). *ChildDevelopment.Personality*.New York: McGraw-Hill.

Torrance, E.P.; & R.E. Myers. (1972). *Creative Learning and Teaching*. New York: Dood, Mead.

Westcott, A.M.; & J.A. Smith. (1967). *Creative Teaching of Mathematics in the Elementary School*. Boston: Allyn and Bacon.







แบบสอบถาม

**การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ : อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบัน
โดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ**

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

1. เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง

2. อายุ

☐ ต่ำกว่า 21 ปี ☐ 21-25 ปี ☐ 26-30 ปี ☐ 31 ปี ขึ้นไป

3. ระดับการศึกษา

☐ 1. ต่ำกว่าปริญญาตรี ☐ 2. ปริญญาตรี ☐ 3. สูงกว่าปริญญาตรี

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ งานวัดไทยในปัจจุบัน หมายเลข 1 ถึง 4 ด้านสุนทรียศาสตร์ใน

การรับรู้ผลงานศิลปะ

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ☐ ลงในช่องข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ซึ่งมีเกณฑ์การพิจารณาตามค่าตัวเลข ดังต่อไปนี้ (5=มากที่สุด 4=มาก 3=ปานกลาง 2=น้อย 1=น้อยที่สุด)

ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะด้านสุนทรียศาสตร์ใน การรับรู้ผลงานศิลปะ	ระดับความคิดเห็น				
	น้อยที่สุด 1	น้อย 2	ปานกลาง 3	มาก 4	มากที่สุด 5
องค์ประกอบทางทัศนศิลป์					
1. รูปแบบและการนำเสนอองค์ประกอบภาพเหมาะสม					
2. แสงและเงาของผลงานมีความเหมาะสม					
หลักเกณฑ์การออกแบบ					
3. มีการแสดงออกในจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนในเนื้อหา					
4. ผลงานมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กันและสอดคล้องกันเรื่องราว					
5. ผลงานแสดงออกถึงงานวัดไทยในปัจจุบันโดยในเทคนิคลายรดน้ำ					
ความหมายของผลงาน					
6. ผลงานนี้ทำให้ท่านเข้าใจเนื้อหาของงานวัดไทยในปัจจุบัน					
7. ผลงานนี้เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบัน ที่ถึงแม้ว่าทุกสิ่งจะ เปลี่ยนไป แต่ความศรัทธาต่อพระพุทธรูปศาสนา มีผลทำให้ งานวัดไทยยังมีความน่าสนใจในปัจจุบัน					

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ งานวัดไทยในปัจจุบัน หมายเลข 1 ถึง 4 ด้านความเข้าใจใน
ผลงานศิลปะกับแนวคิดการนำการดูนมาผสมผสาน

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ☐ ☒ ลงในช่องข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะด้านความเข้าใจ ในผลงานศิลปะกับแนวคิดการนำการดูน มาผสมผสาน	ระดับความคิดเห็น				
	น้อยที่สุด 1	น้อย 2	ปานกลาง 3	มาก 4	มากที่สุด 5
- ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ					
1. งานวัดเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทย					
2. วัตถุประสงค์ของการจัดงานวัดไม่ต่างจากในอดีต					
- ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน					
3. ทำให้การสื่อสารในภาพเข้าใจมากขึ้นถึงวัฒนธรรมไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี และการเล่น ของสังคมไทย					
4. งานวัดไทย มีวิวัฒนาการ ในตัวของมันเองจากอดีต					
5. การใช้ลายรดน้ำทำให้สามารถสื่อสารได้ถึงศิลปะไทย					
- ด้านความน่าเชื่อถือในตัวตน					
6. งานวัดไทยในปัจจุบัน สะท้อนให้เห็นถึงการร่วมทำบุญ ขนบทำเนียมประเพณี การเล่นต่างๆ					

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม

สมระวี นพศิริ

นักศึกษาปริญญาโท สาขาศิลปะจิตรกรรม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



ภาคผนวก ข

จัดแสดงงาน ณ หอศิลปกรรมศรีนครินทร์วิโรฒ

ภาพการจัดแสดงงาน ณ หอศิลปกรรมศรีนครินทรวิโรฒ















ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสมระวี นพศิริ
วันเดือนปีเกิด	21 พฤษภาคม 2530
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	40/37-38 หมู่ 1 ตำบล คลองหก อำเภอ คลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12120

ประวัติการศึกษา

พ.ศ 2548	มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนนวมินทราชินูทิศสวนกุหลาบวิทยาลัยปทุมธานี
พ.ศ 2552	ปริญญาตรี สาขาวิชาศิลปะไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรญาณบุรี
พ.ศ 2557	ปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ : ศิลปะจินตทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

