อิทธิพลตัวการ์ตูนสมัยใหม่ ในงานจิตรกรรมแนวประเพณีไทย โดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ กับการรับรู้ของผู้เข้าชม

THE EFFECT OF MODERN CARTOON CHARACTER IN THAI TRADITIONAL FINE ARTS BY GILDED BLACK LACQUER TECHNIQUE WITH PERCEPTION OF THE AUDIENCES

สมระวี นพศิริ*

บทคัดย่อ

จากการวิจัยเรื่อง กรณีศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ เรื่องอิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาเรื่องตัวการ์ตูนและนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสมัยใหม่เพื่อถ่ายทอดแนวคิดจินตนาการของตัวการ์ตูนที่มีบทบาทในงานวัดกับสังคมไทย โดยนำตัวการ์ตูนที่คุ้นเคยมาสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ลายรดน้ำเพื่อสร้างความสนใจให้กับภาพเทคนิคนี้มีความประสานกลมกลืนกัน อันเป็นลักษณะพิเศษโดยเฉพาะของศิลปะไทย องค์ประกอบของภาพมีความหรูหรา ตลอดจนความสวยงามของลวดลาย และความสว่างของทองคำเปลวทำให้ภาพเกิดความสว่างจากตัววัสดุทำให้งานดูมีคุณค่าซึ่งเป็นตัวแทนของความศรัทธาที่มีต่อศาสนาถึงเลือกใช้วัสดุที่มีค่าเช่นทองคำเปลวมาเพื่อเป็นพุทธบูชาพระศาสนา ซึ่งภายในภาพก็จะมีเรื่องราวเกี่ยวกับงานวัดในสังคมท้องถิ่นปัจจุบันที่พบเห็นการละเล่นชนิดต่างๆ ที่ได้นำตัวการ์ตูนมาใช้ในการสร้างแรงจูงใจให้ผู้คนเข้ามาเที่ยวในงานวัดมากขึ้น โดยเฉพาะเด็กในสังคมสมัยใหม่เข้าวัดกันน้อยลง จึงต้องมีสิ่งที่ดึงดูดและเป็นแรงจูงใจให้เด็กๆ เข้ามามากขึ้น ก็คือ ตัวการ์ตูน

คำสำคัญ : ลายรดน้ำ, จิตรกรรมสมัยใหม่

* สาขาวิชาศิลปกรรม: ศิลปะจินตทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัณย์

Abstract

The research Case study for the creation of art: The influence of comics on the measurement technique used by Thailand's current watering pattern. 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 Thai society. 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 worshiping 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.

Keywords : Thai Lacquer Works, Modern painting

บทนำ

ศิลปะไทย เป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย ซึ่งคนไทยทั้งชาติต่างภาคภูมิใจอย่างยิ่ง ความงดงามที่สืบทอดอันยาวนานมาตั้งแต่อดีต บ่งบอกถึงวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น โดยมีพัฒนาการบนพื้นฐานของความเป็นไทย ลักษณะนิสัยที่อ่อนหวาน ละมุนละไม รักสวยรักงาม ที่มีมานานของคนไทย ทำให้ศิลปะไทยมีความประณีตอ่อนหวาน เป็นความงามอย่างวิจิตรอลังการที่ทุกคนได้เห็นต้องตื่นตา ตื่นใจ ลักษณะความงามนี้จึงได้กลายเป็นความรู้สึกทางสุนทรียภาพ สังคมไทยในอดีตมีวิถีชีวิตอยู่กันอย่างเรียบง่าย มีประเพณีและศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ

และสังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรมมาก่อน ดังนั้น ความผูกพันของจิตใจจึงอยู่ที่ธรรมชาติแม่น้ำและพื้นดิน สิ่งเหล่านี้จึงเกิดบูรณาการเป็นความคิด ความเชื่อและประเพณีในท้องถิ่น แล้วถ่ายทอดเป็นวัฒนธรรมไทยอย่างงดงาม ที่สำคัญวัฒนธรรมช่วยส่งต่อคุณค่าของสิ่งอันเป็นที่ยอมรับในสังคม ทำให้คนในสังคมนั้นได้รับรู้แล้วขยายไปในขอบเขตที่กว้างขึ้น ซึ่งส่วนใหญ่การสื่อสารทางวัฒนธรรมนั้นกระทำโดยผ่านสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์นี้คือผลงานของมนุษย์นั้นเองที่เรียกว่าศิลปะ ปัจจุบัน ศิลปะไทยเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงด้วยอิทธิพลจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ แต่วิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในปัจจุบันก็ยังคงเชื่อมโยงกับแบบดั้งเดิม แต่ใช้วัสดุที่มีอยู่ในปัจจุบันทำให้ผลงานมีลักษณะร่วมสมัยและเข้ากับสภาพสังคมในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี (ศิลปะไทย. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

ถ้าจะกล่าวถึงสังคมปัจจุบันตัวการ์ตูนมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสังคม วิชิต ศรีทอง กล่าวว่า การ์ตูนคือ ภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์ จำลองมาจากความคิดอาจจะเป็นภาพที่เกินความจริง ภาพล้อเลียน หรือภาพที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน สำหรับใช้ในการสื่อความหมายหรือเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องราวเหตุการณ์ตัวบุคคลหรือสถานที่ (วิชิต ศรีทอง.2526: 21)

เด็กสมัยใหม่เติบโตมากับตัวการ์ตูนในสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ เกมส์ อินเตอร์เน็ต การสอนในรูปแบบตัวการ์ตูน เพื่อเข้าถึงเด็กได้ง่าย ตัวการ์ตูนในปัจจุบันนั้นมีสีสันสวยงามเพื่อการเรียนรู้ สามารถสร้างทักษะให้เด็กได้รับรู้และสร้างจินตนาการ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทางด้านต่างๆ ต่อไป ซึ่งงานวิจัยนี้ คือการสร้างงานในจิตรกรรมไทยในรูปแบบที่มีตัวการ์ตูนลงไปในงานด้วย ซึ่งเนื้อหาภายในงานเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับงานวัดในสังคมปัจจุบัน ที่เกิดขึ้นจากงานบุญความเชื่อ ความศรัทธา ถ้าหากเป็นงานวัดที่มีแต่การทำบุญทั่วๆ ไปก็จะทำให้คนมาทำบุญน้อยลง เพราะไม่มีแรงจูงใจที่ทำให้อยากมาเที่ยวงานวัด จึงทำให้การจัดงานวัดในปัจจุบันจะต้องมีสิ่งที่ดึงดูดและสร้างแรงจูงใจเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นสิ่งเหล่านี้ได้มีอิทธิพลต่อคนที่มาเที่ยวงานวัด อาทิเช่น การสอยดาว ปาลูกโป่ง ชิงช้าสวรรค์ ม้าหมุน เกมส์ตักปลา เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้ยังเป็นสีสันที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวให้เกิดเป็นงานศิลปะจิตรกรรมไทยร่วมสมัยแนวประเพณีลงไปในงานของผู้วิจัยในรูปแบบที่มีตัวการ์ตูนผสมผสานลงไปในงานด้วย

ภาพการ์ตูนไทยนั้น เริ่มจากการเข้ามาของวิทยาการเขียนภาพแบบตะวันตก ซึ่งขรัวอินโข่งจิตรกรในสมัยรัชกาลที่ 3 - รัชกาลที่ 4 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ได้นำมาใช้เป็นคนแรกในการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังลักษณะเหมือนจริง หลายคนจึงถือกันว่าท่านเป็นนักเขียนการ์ตูนคนแรก ต่อมาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ภาพล้อหรือการ์ตูนในเมืองไทยเป็นที่นิยมแพร่หลายมากขึ้นและมีพัฒนาการเรื่อยมาจนปัจจุบัน (ประวัติการ์ตูนไทย.ม.ป.ป.: ออนไลน์)

งานวาดการ์ตูนได้เข้ามามีอิทธิพล ในวันเวลาจากรุ่นสู่รุ่น จากประเทศสู่ประเทศ จากภูมิภาคสู่ภูมิภาค จากภาพวาดบนกระดาษ พัฒนาการมาสู่รูปแบบต่างๆ ภาพการ์ตูนได้สอดแทรก ซึ่งไปอยู่กับทุกเรื่องราวทุกสังคม จากการ์ตูนแทนภาพศาสนา ความเชื่อ ความศรัทธา และในที่นี้การ์ตูนได้อยู่ในวิถีชีวิตของคนไทยผสมผสานอยู่ในการเล่น ประเพณีวัฒนธรรม บ้างนำตัวการ์ตูนไปวาดในงานเขียนตามวัด ทั้งงานประติมากรรม จิตรกรรม เป็นต้น

การ์ตูนยังแฝงเข้าไปสู่เครื่องเล่นประเภทต่างๆตามงานเทศกาลงานวัด ทั้งเครื่องเล่นม้าหมุน ชิงช้าสวรรค์ ปาลูกโป่ง รวมไปถึงเกมชิงของรางวัลที่นำเอาการ์ตูนในรูปแบบตุ๊กตา มาใช้เป็นสิ่งจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อส่งเสริมรายได้ให้กับวัด

สำหรับเรื่องราวบนภาพเขียนที่ผู้วิจัยจะสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจเรื่องอิทธิพลจากตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำโดยใช้จินตนาการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เห็นถึงอิทธิพลของตัวการ์ตูนที่มีบทบาทในสังคมไทย และงานวัดไทย ซึ่งการนำเอาตัวการ์ตูนมาใช้ในการวาดภาพครั้งนี้ก็เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงแรงจูงใจในการดึงดูดผู้คนให้เข้าวัดกันมากขึ้นโดยเฉพาะเด็กๆ แล้วเพื่อเป็นการปลูกฝังประเพณีไทย และวัฒนธรรมไทย ให้กับเด็กมากยิ่งขึ้นด้วย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาหาความรู้เรื่องตัวการ์ตูนที่มีอิทธิพลต่อสังคมไทย

2. เพื่อนำความรู้ที่ศึกษามาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสมัยใหม่และถ่ายทอดแนวคิดจินตนาการของตัวการ์ตูนที่มีบทบาทในงานวัดกับสังคมไทย

3. เพื่อศึกษาประโยชน์หรือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

2. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ประชาชนทั่วไป นิสิต นักศึกษา อาจารย์มหาวิทยาลัย ที่เข้ามาชมงานนิทรรศการ การจัดแสดงผลงานทางศิลปะ ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้ที่ตอบแบบสอบถามในการประเมินภาพผลงานทางศิลปะที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา โดยใช้เทคนิคการสุ่มแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Non probability Sampling) ด้วยวิธีการสุ่มแบบบังเอิญ จำนวน 100 คน

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 การสร้างภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ

การสร้างภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมไทยร่วมสมัย เรื่อง อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีผลต่องานวัดไทยปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

3.1.1 กำหนดแบบร่างโดยเขียนลายเส้นด้วยดินสอ

3.1.2 พิจารณาความสมบูรณ์ของภาพที่เขียนร่าง ถ้าส่วนใดไม่สมบูรณ์ ก็วาดภาพร่างเพิ่มเติม ลงไปอีกครั้งหนึ่ง

3.1.3 ใช้ดินสอ หรือปากกา ที่มีสีเข้มกว่าลายเส้นของภาพร่างที่ได้ในตอนแรก วาดทับลงไปอีกครั้ง เพื่อให้เห็นเส้น และลวดลายชัดเจนขึ้นกว่าเดิม

3.1.4 ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากภาพจิตรกรรมของวัดทุ่งเสลี่ยม จ.สุโขทัย ที่มีจิตรกรรมฝาผนังรูปหุ่นยนต์ทรานฟอร์เมอร์ และอีก

วัดหนึ่งก็คือ วัดสำปะชิว จ.สุพรรณบุรี ที่มีจิตรกรรมฝาผนังรูปโดเรมอน แองกรีเบิร์ดส์ หรือตัวการ์ตูนต่างๆ สร้างไว้ในงานด้วย และนำแต่ละวัดมาวิเคราะห์สร้างสรรค์เป็นผลงานภาพร่าง นำแบบร่างทั้งหมดจำนวน 15 ชิ้น คัดเลือกแบบร่างที่สมบูรณ์สุดโดยการสุ่มแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Non probability Sampling) ด้วยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะเป็นผู้คัดเลือกภาพร่างมาจำนวน 4 ภาพ ที่จะนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยตามแนวความคิดของผู้วิจัย

3.1.5 พัฒนาแบบร่างใหม่ครั้งที่ 2

3.1.6 สรุปแบบร่างโดยผู้เชี่ยวชาญ จะได้ภาพร่างจำนวน 4 ภาพ

3.2 ขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถามผู้เข้าชมงานศิลปะ

การสร้างแบบสอบถามการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เรื่อง อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีผลต่องานวัดไทยปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ

ลักษณะของแบบสอบถาม

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

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

ผลคะแนนที่ได้จะนำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและเปรียบเทียบระดับความเข้าใจและความรู้สึกต่องานศิลปะ ซึ่งการแปลความหมายแต่ละระดับตามช่วงคะแนนเฉลี่ย 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 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามได้แก่เพศ อายุ ระดับการศึกษา

ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านสุนทรียศาสตร์

◉ ข้อมูลด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in painting) ประกอบด้วย

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

2. การออกแบบมีความสมดุล เอกภาพ จังหวะลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ (Design)

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

4. รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม

5. การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิดและความรู้สึกจากการชมงานศิลปะ

6. เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน

7. สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความเหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็นตลอดจนสามารถเข้าถึงเจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านลงผลงานศิลปะได้

ตอนที่ 3 ข้อมูลด้านสุนทรียศาสตร์และความเข้าใจในการรับรู้ผลงานศิลปะ

◉ ข้อมูลด้านความเข้าใจของผู้เข้าชมงานศิลปะกับแนวคิดการนำการ์ตูนมาผสมผสานในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. นำผลงานไปจัดแสดง

2. แจกแบบสอบถามให้กับผู้มาเข้าร่วมชมผลงาน

3. การตรวจสอบข้อมูล (Editing) ผู้วิจัยตรวจสอบดูความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถามและทำการแยกแบบสอบถามที่ไม่สมบูรณ์ออก

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติด้วยคอมพิวเตอร์โปรแกรม SPSS for windows

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษางานวิจัยเรื่องกรณีศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำโดยใช้จินตนาการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เห็นถึงอิทธิพลของตัวการ์ตูนที่มีบทบาทในสังคมไทยนั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการและเสนอผลการวิเคราะห์ตามลำดับดังนี้

1. ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการจัดนิทรรศการศิลปะแสดงผลงาน ณ หอศิลปกรรมมหาวิทยาลัยศรีนครินวิโรฒ และได้นำแบบสอบถามจำนวน 100 ชุด สอบถามความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ เรื่องกรณีศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะอิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำ จำนวน 4 ผลงาน ดังนี้



ภาพที่ 1 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 1 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ
ที่มา : ภาพเขียนโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 22 กรกฎาคม 2557



ภาพที่ 2 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 2 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ
ที่มา : ภาพเขียนโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 22 กรกฎาคม 2557



ภาพที่ 3 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 3 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ
ที่มา : ภาพเขียนโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 22 กรกฎาคม 2557



ภาพที่ 4 ชื่อผลงาน อิทธิพลตัวการ์ตูน 4 ขนาด 100 X 170 ซม. เทคนิคลายรดน้ำ
ที่มา : ภาพเขียนโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 22 กรกฎาคม 2557

2. ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ในด้าน เพศ อายุ ระดับการศึกษา มีดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ มีจำนวนทั้งหมด 100 คน เป็นเพศหญิงจำนวน 58 คนคิดเป็นร้อยละ 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 ดังแสดงในตารางที่ 1 พบว่า ความคิดเห็นของผู้เข้าชมงานศิลปะ อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ผลงานศิลปะ 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

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นของผู้เข้าชมงานศิลปะ อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ผลงานศิลปะ

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	ผลงานมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กันและสอดคล้องกันเรื่องราว	4.32	0.469	มาก
5	ผลงานแสดงออกถึงงานวัดไทยในปัจจุบันโดยในเทคนิคลายรดน้ำ	4.26	0.463	มาก
ความหมายของผลงาน				
6	ผลงานนี้ทำให้ท่านเข้าใจเนื้อหาของงานวัดไทยในปัจจุบัน	4.21	0.478	มาก
7	ผลงานนี้เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบัน ที่ถึงแม้ว่าทุกสิ่งจะเปลี่ยนไป แต่ความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนามีผลทำให้งานวัดไทยยังมีความน่าสนใจในปัจจุบัน	4.46	0.501	มาก
	รวม	**4.30**	**0.479**	**มาก**

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ ที่มีต่อผลงานศิลปะด้านความเข้าใจในผลงานศิลปะกับแนวคิดการนำการ์ตูนมาผสมผสานมีผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นของผู้เข้าชมงานศิลปะ อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำด้านความเข้าใจในผลงานศิลปะกับแนวคิดการนำการ์ตูนมาผสมผสาน

ข้อ	ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะ ด้านความเข้าใจในผลงานศิลปะกับแนวคิดการนำการ์ตูนมาผสมผสาน	ระดับความคิดเห็น $\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ				
1	งานวัดเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทย	4.39	0.490	มาก
2	วัตถุประสงค์ของการจัดงานวัดไม่ต่างจากในอดีต	4.25	0.435	มาก
ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน				
3	ทำให้การสื่อสารในภาพเข้าใจมากขึ้นถึง วัฒนธรรมไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี และการเล่น ของสังคมไทย	4.40	0.492	มาก
4	งานวัดไทย มีวิวัฒนาการ ในตัวของมันเองจากอดีต	4.31	0.465	มาก
5	การใช้ลายรดน้ำทำเพื่อสื่อสารได้ถึงศิลปะไทย	4.43	0.498	มาก
ด้านความน่าเชื่อถือในตัวภาพ				
6	งานวัดไทยในปัจจุบัน สะท้อนให้เห็นถึงการร่วมทำบุญ ขนบธรรมเนียมประเพณี การเล่นต่างๆ	4.28	0.494	มาก
	รวม	**4.34**	**0.482**	**มาก**

จากตาราง 2 ความคิดเห็นของผู้เข้าชมงานศิลปะ อิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำด้านความเข้าใจในผลงานศิลปะกับแนวคิดการนำการ์ตูนมาผสมผสาน พบว่าในภาพรวมผู้เข้าชมงานศิลปะมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.34, S.D.= 0.482) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การใช้ลายรดน้ำทำให้สามารถสื่อสารได้ถึงศิลปะไทยมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.43, S.D.= 0.498) รองลงมาคือทำให้การสื่อสารในภาพเข้าใจมากขึ้นถึงวัฒนธรรมไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี และการเล่นของสังคมไทย ($\bar{X}$ = 4.40, S.D.= 0.492) และงานวัดเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทย ($\bar{X}$ = 4.39, S.D.= 0.490) ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่องอิทธิพลตัวการ์ตูนที่มีต่องานวัดไทยในปัจจุบันโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเนื้อหาความรู้เรื่องตัวการ์ตูน ความเป็นมา ความหมายและความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสมัยใหม่และถ่ายทอดแนวคิดจินตนาการของตัวการ์ตูนที่มีบทบาทในงานวัดกับสังคมไทย ผู้วิจัยจึงขออภิปรายผล ดังนี้

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.479 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก จะเห็นได้ว่าลักษณะของผลงานนั้น กระทบต่อการรับรู้ของผู้เข้าชมผลงานทางศิลปะได้เป็นอย่างมาก จากการวาดภาพลงในชิ้นงานโดยมีบรรยากาศของงานวัด มีผู้คน สัตว์ และลวดลายต่างๆที่แสดงถึงความเป็นไทย สะท้อนให้เห็นถึงการดำเนินชีวิตของคนในชนบท การเข้าวัดทำบุญตามงานวัด พร้อมการเล่นมากมาย ผ่านจิตรกรรมเทคนิคลายรดน้ำอันเป็นงานประณีตศิลป์ ช่วยสร้างความนึกคิดและจินตนาการของผู้รับชม ซึ่งผลงานจะกระทบต่อผู้รับชมได้มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับการรับรู้ ซึ่งการรับรู้จะเกิดขึ้นได้ ต้องเป็นไปตามขั้นตอนของกระบวนการ ดังนี้ ขั้นที่ 1 สิ่งเร้า (Stimulus) มากระทบอวัยวะสัมผัสของอินทรีย์ ขั้นที่ 2 กระแสประสาทสัมผัสวิ่งไปยังระบบประสาทส่วนกลาง ซึ่งมีศูนย์อยู่ที่สมองเพื่อสั่งการตรงนี้เกิดการรับรู้ (Perception) ขั้นที่ 3 สมองแปลความหมายออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจโดยอาศัย

ความรู้เดิม ประสบการณ์เดิม ความจำ เจตคติ ความต้องการ ปทิสถาน บุคลิกภาพ เชาว์ปัญญา ทำให้เกิดการตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่ง (กระบวนการความคิดสร้างสรรค์. ม.ป.ป.: ออนไลน์) ดังนั้นเมื่อผู้ชมผลงานได้เห็นสิ่งต่างๆ การดำรงชีวิตของคนที่เกี่ยวข้องกับงานวัด ทำให้ผู้ชมรับสารนั้นเข้าไปทำให้เกิดจินตนาการที่อาจเคยได้พบเจอในสมัยอดีต เช่น การสอยดาว ปาลูกโป่ง ชิงช้าสวรรค์ ม้าหมุน เกมส์ตักปลา เป็นต้น ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในผลงานที่ผู้วิจัยสื่อออกมาว่าในปัจจุบันตัวการ์ตูนมีอิทธิต่อสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็น ร้านค้า เสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้า การวาดรูปบนอุปกรณ์เครื่องเล่น และการเล่นเกมส์ เช่นปาลูกโป่ง ปากระป๋อง และทำให้เป็นแรงจูงใจให้แก่เด็กๆ ในการเข้าวัดด้วย

ด้านความเข้าใจในผลงานศิลปะกับแนวคิดการนำการ์ตูนมาผสมผสาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.482 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า การ์ตูน จะมีความสัมพันธ์กับชีวิตในวัยเด็กกับทุกคน ซึ่งทุกๆคนมักจะมีประสบการณ์ทางด้านนี้ จึงทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในผลงานศิลปะได้ง่าย และมีจินตนาการร่วมไปกับตัวการ์ตูนที่ตนเองรู้จัก

ดังนั้น ตัวการ์ตูนในภาพทำให้ผู้ชมผลงานเกิดจินตนาการตามประสบการณ์ที่รับรู้ โดยผู้วิจัยสร้างงานจิตรกรรมไทยลายรดน้ำเพื่อให้เกิดความสว่างจากตัววัสดุ ทำให้งานดูมีคุณค่า ซึ่งเป็นตัวแทนของความศรัทธาที่มีต่อศาสนาเพื่อสร้างความสนใจในรูปแบบที่มีตัวการ์ตูนลงไปในงานด้วย ซึ่งภายในงานก็จะมีเรื่องราวเกี่ยวกับงานวัดในสังคมปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

1. การสร้างสรรค์ผลงานตัวการ์ตูนในงานวัดโดยใช้เทคนิคลายรดน้ำนั้นมีขั้นตอนมากในการสร้างสรรค์ผลงานและต้องใช้ระยะเวลานาน

2. การใช้เทคนิคลายรดน้ำในการสร้างสรรค์ผลงานจะต้องใช้งบประมาณจำนวนมากเนื่องจากแผ่นทองคำเปลวที่นำมาใช้ในงานมีจำนวนมากและมีราคาค่อนข้างแพง

3. นำเทคนิคอื่นๆ มาเสริมเพื่อลดค่าใช้จ่ายได้ เช่น ใช้สีฝุ่นหรือสีอื่นแทนและลงทองเฉพาะจุดที่เราต้องการเน้นให้เป็นจุดเด่น

บรรณานุกรม

กรมวิชาการ. (2534). **ความคิดสร้างสรรค์ : หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอน การวัดผลประเมิน**. กรุงเทพฯ: กรมฯ.

ข่าวทั่วไทย. (2555, พฤศจิกายน). **ตื่นชมภาพวาด "ทรานฟอร์เมอร์"ฝาผนังวัดดัง**. เดลินิวส์. หน้า 7. ทาการะ โทมี. ทรานฟอร์เมอร์. กรุงเทพ: ซีเอ็ดบุ๊ค.

คณะนิสิตเทคโนโลยีทางการศึกษา. (2522). **นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

งานช่างลายรดน้ำ. (2556). สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2556, จาก http://siamwoodcarving.com/knowledge/143.

งานวัด. (2556). สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก http://bicycle2011.com.

จักรพันธุ์ โปษยกฤต : ศิลปินแห่งชาติกับงานจิตรกรรมอันงดงาม อ่อนช้อย. (2556). สืบค้นเมื่อ1กรกฎาคม 2556, จาก http://www.abhakara.com

จินตนา ใบกาซูยี. (2534). **หนังสือการ์ตูน :ประโยชน์ในการเรียนการสอนในการส่งเสริมและการพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย**. เอกสารเพื่อพัฒนาหนังสือการ์ตูนของกรมวิชาการ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ครุสภาลาดพร้าว.

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

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

ชม ภูมิภาค. (2536). **เทคโนโลยีทางการสอนและการศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ประสานมิตร.

ทฤษฎีการ์ตูนอย่างง่าย. (2555). สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2556, จาก http://chickydance.exteen.com

นิภาภรณ์ ตั้งตระการพงษ์. (2537). **การทดลองใช้การ์ตูนเพื่อสร้างเสริมและพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนในโครงการขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดพิษณุโลก**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา). พิษณุโลก: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร. ถ่ายเอกสาร.

เนื้ออ่อน ขรัวทองเขียว. (2552). **การศึกษาจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดกลางวรวิหาร จังหวัดสมุทรปราการ**. สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก http://research.dusit.ac.th/

เบญจะ เกสพานิช. (2539). **ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้การสื่อความหมายจากภาพการ์ตูนกับความคิดสร้างสรรค์**. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ประวัติการ์ตูนไทย. (2556). สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก http://lms.thaicyberu.go.th.

พดุงศักดิ์ คชสำโรง. (2556). **ความหมายของสุนทรียศาสตร์**. สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก www.finearts.cmu.ac.th/

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

รัชนี ศิริชัยเอกวัฒน์. (2536). **จริยธรรมที่เด็กได้รับจากหนังสือแบบเรียนภาษาไทยและหนังสือการ์ตูน กรณีศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสมฤดี สมุทรสาคร**. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (การสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

รื่นเริงงานวัด คลาสสิคสยาม. (2556). สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก http://www.palungdham.com/t917.html.

วิภาวี จุฬามณี . (2556). **จิตรกรรมฝาผนังภาพพุทธประวัติ 'โดราเอมอน' ตกกระทะทองแดง**. สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2556, จาก http://lannaartist.rmutl.ac.th.