

ISSN 1513-8410

C M R U

วารสารวิจัย
ราชภัฏเชียงใหม่



CHIANG MAI RAJABHAT UNIVERSITY

ประจำปีี่ 13 ฉบับที่ 2 เมษายน - กันยายน 2555



วารสารวิจัยราชภัฏเชียงใหม่

RAJABHAT CHIANG MAI RESEARCH JOURNAL

ประจำปีี่ 13 ฉบับที่ 2 เมษายน - กันยายน 2555

ISSN 1513-8410

ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรืองเดช วงศ์หล้า

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ผู้ทรงคุณวุฒิที่กลั่นกรองผลงานทางวิชาการวารสารวิจัยราชภัฏเชียงใหม่ ประจำปีที่ 13 ฉบับที่ 2

รศ.ดร.ธเนศ

ศรีวิชัยลำพันธ์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รศ.จักรภพ

วงศ์ละคร

มหาวิทยาลัยแม่โจ้

อ.ดร.กรรณิกา

เจิมเทียนชัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

รศ.ดร.วรรณวดี

มัลล้าพอง

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

รศ.ดร.ประพันธ์

ธรรมไชย

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

รศ.สนิท

สัตโยภาส

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ผศ.ดร.ปทุมรัศมี

นาคนิศฐา

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ผศ.ดร.ชวิศ

จิตรวิจารณ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ผศ.สงวนศรี

วรรณสูตร

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

อ.ดร.จิตติมา

กัตัญญ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บรรณาธิการ

ผศ.มนตรี

ศิริจันทร์ชื่น

ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

อ.ดร.จิตติมา

กัตัญญ

รองผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา

ผศ.วิไลลักษณ์

กิตินุตร

รองผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา

หัวหน้ากองบรรณาธิการ

ผศ.ดร.นครินทร์

พริบไหว

รองผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา

กองบรรณาธิการ

น.ส.ศิริพร

ริพล

รักษาการหัวหน้าสำนักงานสถาบันวิจัยและพัฒนา

น.ส.ณัฐชยาน์

สมาเกต

นักวิจัย

น.ส.กรทอง

ลีสุวรรณ์

นักวิจัย

นายปรัชญา

ไชยวงศ์

นักวิชาการคอมพิวเตอร์

น.ส.กรรณิกา

ชาซง

นักวิชาการเงินและพัสดุ

นางพิมพ์พรณ

สุญ โย

เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป

นายชัชวาล

สุวรรณ์คำ

เจ้าหน้าที่ธุรการ

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

อาคารราชภัฏเฉลิมพระเกียรติ ชั้น 14 เลขที่ 202 ถ. โชนา ต.ช้างเผือก อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50300

โทรศัพท์/โทรสาร 0-5388-5950

ข้อความหรือข้อคิดเห็นในวารสารนี้เป็นของผู้เขียนมิใช่ความรับผิดชอบของสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่



คำนำ

วารสารวิจัยราชภัฏเชียงใหม่เป็นวารสารทางวิชาการที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ ความรู้ งานวิจัย งานวิชาการและงานวิทยานิพนธ์ของคณาจารย์ บุคลากร นักศึกษาของ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่และสถาบันการศึกษาอื่นๆ ตลอดจนนักวิจัยทั่วไป มีการพิมพ์เผยแพร่ปีละ 2 ฉบับ (ประจำเดือนตุลาคม-เดือนมีนาคม และเดือนเมษายน-เดือนกันยายน) ดำเนินการเผยแพร่โดยจัดส่งให้สถาบันอุดมศึกษาทุกสถาบัน สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ สำนักงานการอุดมศึกษา และหน่วยงานวิจัยต่างๆ การตีพิมพ์ต้นฉบับที่เสนอขอลงตีพิมพ์จะต้องไม่เคยลงตีพิมพ์ในวารสารใดๆ มาก่อนหรือไม่อยู่ระหว่างเสนอขอลงตีพิมพ์ในวารสารอื่น และต้องผ่านการประเมินกลั่นกรองให้เห็น และตรวจแก้ไขโดยผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง เมื่อได้รับการตีพิมพ์ในวารสารนี้ถือเป็นสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ การนำต้นฉบับไปตีพิมพ์ใหม่ต้องได้รับอนุญาตจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่และเจ้าของต้นฉบับก่อน ผลการวิจัยและความคิดเห็นที่ปรากฏในบทความต่างๆ เป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความ ทั้งนี้ไม่รวมความผิดพลาดอันเกิดจากเทคนิคการพิมพ์

ในฉบับนี้เป็นปีที่ 13 ฉบับที่ 2 เวลาการดำเนินการอยู่ในช่วงเดือนเมษายน-กันยายน 2555 วารสารฉบับนี้ได้นำเสนอบทความวิจัย 13 เรื่อง มีความเด่น 3 ด้าน คือ บทความเรื่องที่ 1-7 มีความเด่นด้านการพัฒนาการเรียนการสอน บทความเรื่องที่ 8-10 มีความเด่นด้านนวัตกรรมการทำสื่อ และบทความเรื่องที่ 11-13 มีความเด่นในด้านการวิจัยพัฒนาท้องถิ่น

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ขอขอบคุณนักวิจัยทุกท่านที่ส่งบทความวิจัย มาลงในวารสาร และหวังว่าบทความดังกล่าวจะเป็นประโยชน์ในแวดวงวิชาการที่เกี่ยวข้องต่อไป

บรรณาธิการ
วารสารวิจัยราชภัฏเชียงใหม่

สารบัญ

การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนของนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ ในโรงเรียนสังกัดเทศบาลนครเชียงใหม่	1
รศ.ดร.เกตุมณี มากมี	
ผลการใช้ชุดการเรียนการสอนจริยธรรมเชิงบูรณาการในรายวิชา การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคมสำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา	15
รศ.ดร.พรหทัย ตันจิตานนท์	
การศึกษาประสิทธิภาพของการใช้ ออดิโอ-อาร์ทิกิวเลชันโมเดล เพื่อพัฒนาการออกเสียงเสียดแทรกในกลุ่มนักศึกษาไทย	35
อ.อัมพวรรณ อิ่มเอมทรัพย์, อ.ดร.พนิตา กุลศิริสวัสดิ์ และอ.ดร.อัญชลี จันทร์เสม	
องค์ประกอบภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา ขั้นพื้นฐานบนพื้นที่สูง	53
อ.สำเนา หมั่นแจ่ม	
รูปแบบการบริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักปรัชญา ของเศรษฐกิจพอเพียง	71
อ.จักรปรุพห์ วิชาอัครวิทย์	

<p>ปัจจัยที่มีผลต่อการยกเลิกรายวิชาเรียนของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2552</p> <p>นางกัญญาภัค เมธีวัฒนากุล และนายราชันย์ จันทร์เที่ยง</p>	89
<p>ผลต่างที่เท่ากันในชุดของลำดับ</p> <p>รศ.ประสิทธิ์ กิจจนศิริ</p>	105
<p>การสร้างสรรค์รูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา</p> <p>นางสาวระรินทร์ โรจนวัฒนาวุฒิ</p>	115
<p>การพัฒนาสารคดีวิถีทัศน์สะท้อนสภาพสังคมและวิถีชีวิตของแรงงาน ชนเผ่าลาหู่ ในอำเภอเมืองเชียงใหม่</p> <p>นายธนพันธ์ ไชยแก้ว</p>	131
<p>สื่อสารคดี เพื่อให้ประชาชนในท้องถิ่นอำเภอปาย จังหวัดแม่ฮ่องสอน เกิดความตระหนักถึงการอนุรักษ์แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ</p> <p>นางสาวธีรยา ชมพुरาษฎร์</p>	145
<p>การจัดการความรู้เพื่อพัฒนาธุรกิจชุมชนในผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายทอมือ กรณีศึกษา: กลุ่มผ้าฝ้ายทอมือบ้านดอนหลวง ตำบลแม่แรง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน</p> <p>ผศ.มานพ ชุ่มอ่อน</p>	155
<p>การจัดการทรัพยากรน้ำเพื่อการอุปโภคและบริโภคในพื้นที่ลุ่มน้ำยม จังหวัดแม่ฮ่องสอน</p> <p>อ.สุรศักดิ์ นุ่มมีศรี และคณะ</p>	169
<p>การศึกษาสถานะการดำเนินงานของเมืองน่าอยู่ เทศบาลตำบลแมริม อำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่</p> <p>นายชูเชิด ปวนปินตา</p>	185

การสร้างสรรครูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา
Creation of Cartoon Character using Lanna Identity

นางสาวระรินทร์ โจนวัฒนนุฒิ

การสร้างสรรครูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา Creation of Cartoon Character using Lanna Identity

นางสาวระรินทร์ ไรจนวัฒนาวุฒิ

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบด้วย การวิจัยเชิงพัฒนา การวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรครูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา และศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง การสร้างสรรครูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนาใช้กระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครจากภาพบุคคลในจิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำ วัดพระสิงห์ห้วยมหาวิหาร ร่างภาพเชิงจิตรกรรมฝาผนังแล้วพัฒนาสัดส่วนองค์ประกอบทางกายภาพของตัวละครเป็นลักษณะตัวละครการ์ตูนที่มีอัตลักษณ์ล้านนาและมีประสิทธิภาพ สามารถนำไปพัฒนาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันได้ ประเมินประสิทธิภาพของลักษณะตัวละครการ์ตูน โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปวัฒนธรรมล้านนาและด้านการพัฒนาสื่อ ประเมินความพึงพอใจในรูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูน โดยกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่าการผลิตการ์ตูนสร้างสรรครูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนามีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีมาก สามารถนำไปใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันได้ และกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อลักษณะตัวละครการ์ตูนที่สร้างสรรคโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนาอยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้ควรมีการพัฒนาลักษณะตัวละครการ์ตูนสู่ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อนำเสนอความเป็นอัตลักษณ์ล้านนาต่อสังคมไทยผ่านสื่อที่มีความสากลต่อไป

คำสำคัญ : ลักษณะตัวละครการ์ตูน แอนิเมชัน อัตลักษณ์ล้านนา

ABSTRACT

The Mixed Method research consist of developmental research, qualitative research and experimental research aims to create cartoon character through Lanna identity and study the satisfaction of a representative group. The creation of cartoon character using lanna identity has an inspiration from the characters on mural painting in Wihan lai come, Phra Sigha temple by

drawing the original character and develops into capable Lanna characters which are able to expand to animation movie. These cartoon characters are evaluated by the experts in Lanna arts and evaluated the satisfaction by the representative students from Grade 6 students, Rajabhat Chiang Mai University Demonstration School. The statistics are analyzed by percentage and standard deviation.

The research result finds that the creation of cartoon character using Lanna identity has high efficiency which is able to develop in to animation movie. The representative group is extremely satisfy to the characters which created through Lanna identity. Therefore, Lanna cartoon characters should be developed to animation movie to present Lanna identity to international media.

Keyword : Cartoon character, Animation, Lanna identity

บทนำ

การ์ตูนมีอิทธิพลสำหรับเยาวชนต่อการพัฒนาประเทศชาติ ในด้านวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี เด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมต่างๆ ของการ์ตูน ไปจนถึงวัฒนธรรมที่สอดแทรกมากับการ์ตูน เช่น พฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวัน การแต่งกาย เป็นต้น (เอม อัจฉิตโรไพศาล, 2552 : 3) นิรันดร์ บุญยรัตพันธุ์ ได้กล่าวว่า “สิ่งแรกที่เด็กจะชอบการ์ตูนนั้นเป็นลักษณะตัวการ์ตูน ถ้าถูกใจแล้วจะชอบทันที และพยายามติดตามเลียนแบบ” การออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนและภาพเคลื่อนไหวทั่วไปในปัจจุบันนั้นการออกแบบที่มีโดยรวมมักเป็นไปตามรูปแบบในเรื่อง การออกแบบลักษณะตัวละคร (Character Design) รูปแบบศิลปกรรม (Art Direction) มีลักษณะการออกแบบที่เหมือนศิลปกรรมสากลหรือก่อนไปในแบบอย่างศิลปะตะวันตกซึ่งลักษณะโดยรวมในเรื่องรูปร่าง รูปทรง สีเส้น และลักษณะการเคลื่อนไหว (Animation Design) หรือลักษณะการดำเนินเรื่องที่ทำการออกแบบขึ้นมาตามแบบอย่าง หรือรูปแบบของศิลปวัฒนธรรมทางตะวันตกเช่นเดียวกัน ส่วนที่ทำการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันให้ดูมีลักษณะเป็นแบบอย่างศิลปะตะวันออก และศิลปกรรมแบบไทยนั้น ในปัจจุบันผลงานที่พบเห็นอยู่โดยทั่วไปก็คงยังมีสัดส่วนที่น้อยและยังมีความไม่ชัดเจนในเรื่องการศึกษาค้นคว้าเป็นขั้นตอนต่อเนื่องเป็นหลักฐานที่ชัดเจน (วิสิทธิ์ จันมา, 2547 : 1) ทั้งนี้ยังรวมถึงการ์ตูนที่มีลักษณะความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปกรรมพื้นถิ่น เช่น รูปแบบศิลปกรรมภาคใต้ รูปแบบศิลปกรรมภาคอีสาน รูปแบบศิลปกรรมภาคเหนือ เป็นต้น

หากจะกล่าวถึงล้านนา หรือล้านนาไทยเป็นคำพื้นเมืองใช้เรียกอาณาบริเวณเมืองต่างๆ ที่อยู่ในภาคเหนือของประเทศไทย ชาวไทยภาคเหนือได้สร้างศิลปวัฒนธรรมขนบธรรมเนียม ประเพณีและวรรณกรรมต่างๆ ของตนเองขึ้นมา และได้สืบทอดกันมาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นชีวิตความเป็นอยู่ของชาวล้านนา จึงมีระเบียบแบบแผนเป็นของตนเอง มีกรอบชีวิตเป็นของตนเอง มีการดำเนินชีวิตแบบพื้นฐานเป็นของตนเอง ด้วยสภาพภูมิศาสตร์และสิ่งแวดล้อมอันอุดมสมบูรณ์

ได้กลายเป็นปัจจัยส่งเสริมให้ดินแดนล้านนาเติบโตขึ้นมาอย่างบริสุทธิ์ เข้มแข็ง มีภาษา และวัฒนธรรมอันเป็นอัตลักษณ์ของตนเอง

จิตรกรรมฝาผนังไม่เพียงแต่มีคุณค่าสูงยิ่งในทางการศึกษาด้านสุนทรียศาสตร์เท่านั้น แต่ยังแสดงให้เห็นเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ชีวิตความเป็นอยู่ สังคม สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรมและขนบประเพณีของกลุ่มชนในท้องถิ่นด้วย ภาพพระราชนิพนธ์ บ้าน วัดและอาคารอื่นๆ ที่มีลักษณะเป็นภาพ 2 มิติ การจัดองค์ประกอบบางครั้งแสดงเรื่องหลายตอนอยู่ในห้องภาพเดียวกัน ในขณะที่เดียวกันก็แสดงให้เห็นวัฒนธรรมในสังคม ซึ่งเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ ภาพเหล่านี้จะปรากฏให้เห็นความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในวัฒนธรรมท้องถิ่นและโครงสร้างของสังคมท้องถิ่น จิตรกรรมฝาผนังในวิหารลายคำ วัดพระสิงห์ห้วยหมากวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ จิตรกรรมเรื่องสังข์ทองนับว่ามีความโดดเด่นอย่างมาก เพราะนอกจากเขียนได้อย่างสวยงามน่าประทับใจแล้ว ยังเป็นงานที่ได้รับการยอมรับว่าแสดงเอกลักษณ์ท้องถิ่นได้มากที่สุดจนนักวิชาการถึงกับกำหนดให้เป็นจิตรกรรมฝาผนังแบบสกุลช่างเชียงใหม่ (ชัยศ อธิภูวรัตน์, ภาณุพงษ์ เสาศสม, 2543 : 87)

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่า การเปลี่ยนแปลงอันหลากหลาย ตั้งแต่เรื่องทางการเมืองและธุรกิจ ไปจนถึงสุขภาพและความบันเทิง การรุกรานทางวัฒนธรรมจากสื่อโลกตะวันตกในรูปแบบต่างๆ ทำให้เยาวชนในแต่ละท้องถิ่นสร้างพฤติกรรมการลอกเลียนแบบวัฒนธรรมต่างชาติและถูกสลายอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเองไป

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างสรรค์รูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนที่มาจากพื้นฐานของศิลปกรรมและวัฒนธรรมแบบอย่างของอัตลักษณ์ล้านนาขึ้นมา โดยเริ่มต้นทำการออกแบบลักษณะตัวละคร รูปแบบการสร้างสรรค์ในด้านศิลปกรรมทั้งหมดให้มีลักษณะของศิลปะล้านนา ด้วยอัตลักษณ์ทางด้านวิถีความเป็นอยู่และวัฒนธรรมการแต่งกาย โดยทำการประยุกต์ลักษณะศิลปะล้านนาให้มีความร่วมสมัยมากขึ้น โดยศึกษาอัตลักษณ์ล้านนาจากจิตรกรรมฝาผนังเรื่องสังข์ทองของวิหารลายคำ วัดพระสิงห์ห้วยหมากวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ สื่อสารการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนผ่านวรรณกรรมชาดกนอกนิบาตล้านนาเรื่อง เถลียวลลลาด เพื่อสามารถทราบถึงกระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนล้านนาที่ยอมรับของเด็กเยาวชน แสดงลักษณะความงดงามของอัตลักษณ์ล้านนาให้เผยแพร่ตลอดจนถึงการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของล้านนาและสามารถพัฒนาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนาให้มีประสิทธิภาพ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อลักษณะตัวละครการ์ตูนที่ใช้อัตลักษณ์ล้านนาในการออกแบบ

สมมติฐานการวิจัย

ลักษณะตัวละครการ์ตูนในวรรณกรรมชาดกนอกนิบาต เรื่อง เฉลียวฉลาด มีความเป็นอัตลักษณ์ล้านนา และสามารถนำไปพัฒนาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันได้

วิธีดำเนินการวิจัย

ขอบเขตการศึกษาวิจัย

ด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการสร้างสรรค์รูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูน โดยนำตัวละครเอกจากวรรณกรรมชาดกนอกนิบาต เรื่อง เฉลียวฉลาด จำนวน 7 ตัวละคร ได้แก่ เฉลียวฉลาด ศรีนงค์วิย พระราชา ศรีเฉลียว พ่อของเฉลียวฉลาด แม่ของเฉลียวฉลาด และพ่อของศรีนงค์วิย ผ่านกระบวนการในการสร้างตัวละครการ์ตูนเพื่อพัฒนาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ล้านนา ด้านการแต่งกาย ท่าทางและพฤติกรรม จากจิตรกรรมฝาผนัง เรื่อง สังข์ทอง ในวิหารลายคำ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ ร่างภาพลายเส้นตามแบบอย่างและพัฒนาจากภาพบุคคลในจิตรกรรมฝาผนัง เป็นภาพร่างลายเส้นดัดแปลงสัดส่วนให้เป็นแบบการ์ตูน ด้านหน้า ด้านข้าง และด้านหลัง จากนั้นนำภาพร่างลายเส้นไปสแกนเพื่อนำไปสร้างกราฟิก ใส่อัตลักษณ์ในโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 ซึ่งเป็นต้นแบบลักษณะตัวละครสำหรับพัฒนาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ ลักษณะตัวละครการ์ตูนล้านนาของวรรณกรรมชาดกนอกนิบาต เรื่อง เฉลียวฉลาด ที่พัฒนารูปแบบจากจิตรกรรมฝาผนังวิหารลายคำ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์รูปแบบลักษณะตัวละครโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ด้านประชากร ได้แก่ ผู้ชม ประกอบด้วย ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และด้านเทคนิคการผลิตสื่อเพื่อหาประสิทธิภาพของรูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนาและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

- ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและเทคนิคการผลิตสื่อจำนวน 6 คน
- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- ลักษณะตัวละครการ์ตูนที่ใช้อัตลักษณ์ล้านนาในการออกแบบ
- แบบประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา
- แบบประเมินความพึงพอใจต่อลักษณะตัวละครการ์ตูน

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

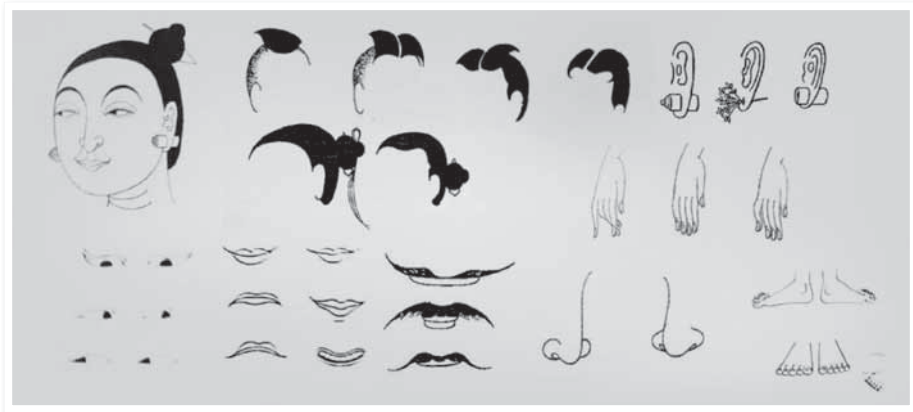
1. ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ล้านนา ภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารลายคำ เรื่อง สังข์ทอง วิหารลายคำ วัดพระสิงห์ห้วยรวมหาวิหาร วรรณกรรมชาดกนอกนิบาต เรื่อง เฉลียวฉลาดและสื่อแอนิเมชัน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ตัวละครการ์ตูน

2. ศึกษากระบวนการออกแบบแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทย วิเคราะห์ลักษณะตัวละครในวรรณกรรมชาดกนอกนิบาต เรื่อง เฉลียวฉลาด

3. สร้างสรรค์ลักษณะตัวละครการ์ตูน 4 ขั้นตอน

3.1 บันทึกภาพประเภทภาพบุคคลในจิตรกรรมฝาผนัง เรื่อง สังข์ทอง วิหารลายคำ วัดพระสิงห์ห้วยรวมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่





ภาพการบันทึกองค์ประกอบทางกายภาพของภาพบุคคลในจิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำ

3.2 ขั้นพัฒนาแบบลักษณะองค์ประกอบต่างๆ ทางกายภาพของภาพบุคคลจากจิตรกรรมฝาผนังวิหารลายคำตามลักษณะ บุคลิกของตัวละครเอกจากวรรณกรรมชาดกนอกนิบาต เรื่อง เถียวณลาด



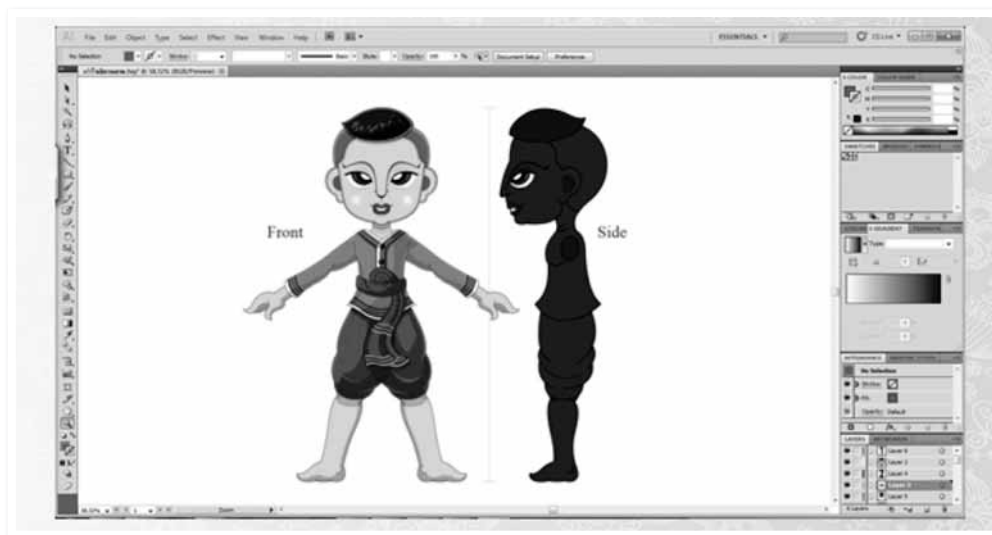
ภาพการพัฒนาภาพร่างเชิงจิตรกรรมฝาผนัง

3.3 ขั้นการร่างภาพพัฒนาลักษณะตัวละคร นำรูปแบบลายเส้นแบบภาพบุคคลในจิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำ ทำการพัฒนาจากภาพแบบจิตรกรรมฝาผนังเป็นลักษณะตัวละครการ์ตูน โดยลดขนาดสัดส่วนของลักษณะตัวละคร พัฒนาลักษณะขององค์ประกอบทางกายภาพของภาพบุคคลในจิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำ



ภาพการพัฒนาภาพร่างเชิงจิตรกรรมฝาผนัง

3.4 ขั้นการพัฒนาารูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนในกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ นำภาพร่างลักษณะตัวละครการ์ตูนที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปสแกนและวาดองค์ประกอบต่างๆ ในโปรแกรม Adobe Illustrator Cs5



ภาพการพัฒนาลักษณะตัวละครการ์ตูนในโปรแกรม Adobe Illustrator CS5

4. การหาประสิทธิภาพของลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา

นำรูปแบบการสร้างสรรคัลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนาลำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคการผลิตสื่อ และหาประสิทธิภาพโดยใช้แบบสอบถาม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ชี้แจงรายละเอียดและข้อตกลงเบื้องต้น วัตถุประสงค์ในการเก็บข้อมูลให้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
2. นำรูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนที่ผ่านการประเมินประสิทธิภาพมาแสดงให้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งประกอบด้วยนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
3. สังเกตพฤติกรรมในการรับชมการ์ตูนของกลุ่มตัวอย่าง
4. ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการสร้างสรรค์รูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนที่ใช้สัญลักษณ์ล้านนา โดยแบบประเมินแบ่งออกเป็น 2 ด้านประกอบด้วยด้านข้อมูลทั่วไป และระดับความพึงพอใจและความคิดเห็นต่อการสร้างสรรค์รูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้สัญลักษณ์ล้านนา

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาประสิทธิภาพของสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ โดยการวัดความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อการแสดงรูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้สัญลักษณ์ล้านนาออกแบบ วิเคราะห์แบบสอบถามใช้ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. การประเมินความพึงพอใจภายหลังการรับชมรูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนที่ใช้สัญลักษณ์ล้านนาในการออกแบบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ วิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

1. ผลของการนำกระบวนการพัฒนารูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยมาใช้ในการกำหนดรูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนที่มีสัญลักษณ์ล้านนา ได้กำหนดรูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนตามขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนกระบวนการคิด (Thinking Process) เพื่อการสังเคราะห์บุคลิกลักษณะตัวละครการ์ตูนจากวรรณกรรมชาดกนอกนิบาต เรื่อง เฉลียวฉลาด ขึ้นกำหนดกรอบ กระบวนการรับรู้ (Perception Process) กำหนดกลุ่มเป้าหมาย ผู้รับชมในช่วงกลุ่มเด็กวัยเรียน (6-12 ปี) ขั้นตอนการกำหนดอัตลักษณ์ (Identity) ได้กำหนดรูปแบบอัตลักษณ์ล้านนาจากภาพบุคคลของจิตรกรรมฝาผนังวิหารลายคำ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ ขึ้นความเชี่ยวชาญ (Experience) ได้กำหนดรูปแบบการสร้างภาพโดยการร่างภาพต้นแบบเชิงจิตรกรรมฝาผนัง และพัฒนาสัดส่วนและองค์ประกอบ

ทางกายภาพของภาพบุคคลเชิงจิตรกรรมฝาผนังเป็นลักษณะตัวละครการ์ตูนบนกระดาษ แล้วจึงนำไปพัฒนาในโปรแกรม Adobe Illustrator CS5

2. ผลการสร้างสรรครูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนาที่มีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยได้สร้างสรรครูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา จากภาพบุคคลบนจิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ และใช้วรรณกรรมชาดกอนกนิบาต เรื่อง เณรลิวฉลาด กำหนดบุคลิกของลักษณะตัวละครการ์ตูน โดยใช้กระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครแบบไทยสร้างสรรค์ลักษณะตัวละครการ์ตูนที่มีอัตลักษณ์ล้านนา จากการศึกษาภาพบุคคลจากจิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ บันทึกองค์ประกอบทางกายภาพต่างๆ ของภาพบุคคลได้ร่างภาพต้นแบบ เชิงจิตรกรรมฝาผนังพัฒนาสัดส่วนเป็นรูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูน แล้วจึงนำเข้าโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 เพื่อพัฒนาให้เป็นภาพกราฟิกสำหรับการนำไปพัฒนาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันต่างๆ ได้



ภาพการสร้างสรรครูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา

3. ผลการศึกษาโปรแกรมสำหรับการประยุกต์ใช้ในการสร้างลักษณะตัวละครการ์ตูน เพื่อพัฒนาสู่ภาพยนตร์แอนิเมชัน โปรแกรม Adobe Illustrator CS5 มีความสามารถในการสร้างภาพ กราฟิกที่แม่นยำ ละเอียดและมีประสิทธิภาพในการสร้างภาพแบบ Vector ซึ่งสามารถนำไปพัฒนา เป็นรูปแบบภาพลักษณะต่างๆ ได้มากมาย สามารถเชื่อมโยงเข้าสู่โปรแกรมสำหรับพัฒนา เป็นภาพยนตร์ได้หลากหลายโปรแกรม

4. ผลการประเมินประสิทธิภาพของลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา จากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านพัฒนาสื่อในด้านความเหมาะสมของรูปร่างหน้าตาและลักษณะ ของตัวละครอยู่ในระดับดี ความเหมาะสมของรูปร่างหน้าตาและลักษณะเฉพาะตัวของตัวละคร การ์ตูนอยู่ในระดับดีมาก ความเหมาะสมของลักษณะเสื้อผ้าและการแต่งกายอยู่ในระดับดีมาก ความเหมาะสมของสัดส่วนของตัวละครการ์ตูนอยู่ในระดับดีมาก การสร้างบุคลิกของตัวละครการ์ตูน อยู่ในระดับดี ความสวยงามในการใช้สีของตัวละครการ์ตูนอยู่ในระดับดีมาก ความเหมาะสม ของการออกแบบตามรูปแบบตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนังอยู่ในระดับดี ลักษณะใบหน้าของตัวละคร การ์ตูนแสดงความเป็นอัตลักษณ์ล้านนาอยู่ในระดับดีมาก ลักษณะร่างกายของตัวละครการ์ตูนแสดง ความเป็นอัตลักษณ์ล้านนาอยู่ในระดับดีลักษณะตัวละครการ์ตูนเป็นรูปแบบภาพบุคคลที่พบเห็นใน จิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำ อยู่ในระดับดี ลักษณะตัวละครการ์ตูนสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ล้านนา อยู่ในระดับดีมาก และลักษณะตัวละครการ์ตูนสามารถนำไปพัฒนาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน อยู่ในระดับดีมาก แสดงจากการประเมินการสร้างสรรค์รูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนล้านนา ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการพัฒนาสื่อมีความพึงพอใจในเกณฑ์การประเมินทั้ง 12 ด้าน ลักษณะ ตัวละครแสดงอัตลักษณ์ล้านนาได้และมีความเหมาะสมในการพัฒนาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันต่อไป

5. ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการสร้างสรรค์รูปแบบลักษณะ การ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา ด้านความเหมาะสมของรูปร่างหน้าตาและลักษณะของตัวละครการ์ตูน ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ความเหมาะสมของรูปร่างหน้าตาและลักษณะเฉพาะตัวของตัวละคร การ์ตูน ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ความเหมาะสมของลักษณะเสื้อผ้าและการแต่งกาย ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ความเหมาะสมของสัดส่วนของตัวละครการ์ตูน ความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด การสร้างบุคลิกของตัวละครการ์ตูน ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ความสวยงามในการใช้สีของตัวละครการ์ตูน ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ความเหมาะสม ของการออกแบบตามรูปแบบตัวละครการ์ตูนจากจิตรกรรมฝาผนัง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ลักษณะใบหน้าของตัวละครการ์ตูนแสดงความเป็นอัตลักษณ์ล้านนา ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ลักษณะร่างกายของตัวละครการ์ตูนแสดงความเป็นอัตลักษณ์ล้านนา ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ลักษณะตัวละครการ์ตูนเป็นรูปแบบภาพบุคคลที่พบเห็นในจิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ลักษณะตัวละครการ์ตูนสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ล้านนา ความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด และลักษณะตัวละครการ์ตูนสามารถนำไปพัฒนาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการสร้างสรรค์ลักษณะตัวละครการ์ตูน มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและสามารถแสดงอัตลักษณ์ล้านนาได้

การอภิปรายผล

จากผลการวิจัยผลการสร้างสรรค์รูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนาที่มีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์รูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนาจากภาพบุคคลบนจิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำ วัดพระสิงห์ห้วยหมากวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ และใช้วรรณกรรมชาดกนอกนิบาต เรื่อง เฉลียวฉลาด ผู้วิจัยกำหนดคุณลักษณะของลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้กระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครแบบไทย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนกระบวนการคิด (Thinking Process) ขั้นตอนกำหนดกรอบ กระบวนการรับรู้ (Perception Process) ขั้นตอนการกำหนดอัตลักษณ์ (Identity) ขั้นตอนความเชี่ยวชาญ (Experience) (เอม อัจฉริยไพศาล, 2552) จากการศึกษาภาพบุคคลจากจิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำ วัดพระสิงห์ห้วยหมากวิหาร บันทึกองค์ประกอบทางกายภาพต่างๆ ของภาพบุคคลได้ร่างภาพต้นแบบเชิงจิตรกรรมฝาผนัง พัฒนาสัดส่วนเป็นรูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูน แล้วจึงนำเข้าโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 เพื่อพัฒนาให้เป็นภาพกราฟิกสำหรับการนำไปพัฒนาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันต่างๆ สอดคล้องกับแนวคิดการสร้างสรรค์ลักษณะตัวละครการ์ตูนของ ปยุต เงากระจ่าง ที่ว่ามาจากการวาดการ์ตูนภาพล้อ แล้วจึงปรับเปลี่ยนเป็นการ์ตูนอื่นๆ (ปยุต เงากระจ่าง, 2548) และผลการวิจัยเรื่องการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันลักษณะไทยที่ว่า รูปร่างหรือรูปทรงตัดทอน ได้แก่ รูปร่าง หรือรูปทรงของตัวละครที่สร้างขึ้นนั้นมีลักษณะตัดทอนรายละเอียดบางอย่างออกไป โดยเน้นเฉพาะลักษณะที่เด่นๆ เท่านั้น ไม่คำนึงถึงกายวิภาคและสัดส่วนที่ถูกต้องเท่าไรนัก แต่ก็ยังสามารถบอกได้ว่าหมายถึงอะไร (วิสิฐ จันมา, 2547)

จากการสร้างสรรค์รูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนาที่ได้ประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญทางด้านพัฒนาสื่อ ทั้งหมด 6 คน มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งเมื่อพิจารณาตามรายการหลักแล้วนั้น ในส่วนของความเหมาะสมของรูปร่างหน้าตาและลักษณะเฉพาะตัวของตัวละครและลักษณะตัวละครสามารถนำไปพัฒนาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน มีค่าประสิทธิภาพมากที่สุด ซึ่งในลักษณะตัวละครของวรรณกรรมชาดกนอกนิบาต เรื่อง เฉลียวฉลาด มีลักษณะที่เป็นเชิงการ์ตูนแบบเหนือจริง ใช้ลักษณะตัวละครการ์ตูนแบบล้านนาเนื้อเรื่องจะมีการผจญภัย สัตว์พูดได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เอม อัจฉริยไพศาล (2552 : 146) โดยกระบวนการในการออกแบบตัวละครการ์ตูนไทยนั้น จะสามารถพัฒนาการออกแบบต่อไปได้เมื่อต้องการออกแบบตัวการ์ตูนบางประเภทเท่านั้น ซึ่งประเภทของการ์ตูนที่ใช้กระบวนการดังกล่าวได้ประสิทธิภาพดีถึงดีมาก คือ การสร้างการ์ตูนแบบเหนือจริง (Surrealistic) และการสร้างการ์ตูนแบบบุคลาธิษฐาน (Personification) โดยกระบวนการดังกล่าวสามารถเป็นกระบวนการหนึ่งที่จะส่งเสริมให้นักออกแบบการ์ตูนไทยหันมาให้ความสนใจในกระบวนการออกแบบการ์ตูนไทยและพัฒนาการออกแบบการ์ตูนไทยเพื่อควบคู่ไปกับการพัฒนาประเทศชาติ เพื่อเด็กไทยจะได้บริโภคสื่อการ์ตูนไทยที่มีคุณภาพทัดเทียมกับต่างประเทศ และซึมซับวัฒนธรรมไทย

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อายุ 10-12 ปีมีความพึงพอใจต่อการสร้างสรรค์รูปแบบลักษณะการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา ในด้านต่างๆ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า ลักษณะของการ์ตูน ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อ

วัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน การ์ตูนในลักษณะของการเล่าเรื่องที่มีลักษณะรูปแบบการ์ตูน เนื้อหา การดำเนินเรื่องและการขมวดปมของเรื่องในเชิงศิลปะ ดังนั้นการนำเสนอเรื่องต่างๆ นี้เอง จึงเกี่ยวข้องกับรสนิยมของผู้ชมเป็นหลัก ซึ่งมีได้นำเสนอตามความพึงพอใจของผู้สร้างเพียงฝ่ายเดียว โดยกลุ่มเด็กวัยเรียน (6-12 ปี) จะมีลักษณะของการ์ตูน มีความเป็นมนุษย์มากขึ้นกว่ากลุ่มเด็กก่อนวัยเรียนตัวละครอาจมีลักษณะของกลุ่มเด็กๆ (Gang) เนื้อหาซับซ้อนและยาวขึ้นซึ่งควรนำเสนอด้วยโครงการเรื่องที่สนุกสนาน ตื่นเต้นมากขึ้น แต่ยังคงเนื้อหาของนิทานสิ่งใกล้ตัว (ศักดา วิมลจันทร์: 2548) จากการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างยังพบที่มีความอยากรู้อยากศึกษาในเรื่องอัตลักษณ์ด้านนาจากจิตรกรรมฝาผนังอีกด้วย เด็กสามารถเรียนรู้วัฒนธรรมการแต่งกายล้านนาผ่านลักษณะตัวละครการ์ตูน การเชื่อมโยงวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่นจึงสามารถใช้สื่อภาพยนตร์แอนิเมชันในการถ่ายทอดสู่เยาวชนได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะการสร้างสรรค์รูปแบบลักษณะตัวละครโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา

- ควรให้ความสำคัญกับการแสดงออกทางท่าทางและอารมณ์บนใบหน้า เพราะทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับเรื่องราวได้ง่ายขึ้น จึงควรทำการออกแบบแบบลักษณะการแสดงร่วมกับลักษณะตัวละครการ์ตูน
- ในการนำลักษณะตัวละครการ์ตูนไปพัฒนาสู่ภาพยนตร์แอนิเมชัน ควรต้องคำนึงถึงวิธีการเคลื่อนไหวของตัวละครด้วย ซึ่งการออกแบบต้องมาพร้อมกับความเป็นไปได้
- ควรนำลักษณะตัวละครการ์ตูนที่ใช้อัตลักษณ์ล้านนาในการสร้างสรรค์ไปพัฒนาเป็นสื่อในมิติอื่นๆ เพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมล้านนา

2. ข้อเสนอแนะด้านการศึกษา

- ด้วยจิตรกรรมฝาผนังมีเรื่องราวและสอดแทรกวิถีชีวิตของคนพื้นถิ่นไว้มากมาย จำเป็นต้องศึกษาในด้านเนื้อหาให้มากขึ้นเพื่อสะท้อนรายละเอียดของลักษณะตัวละครการ์ตูนให้มีความสอดคล้องกันมากขึ้น
- ผู้วิจัยควรมีการทดลองเบื้องต้นในการเลือกองค์ประกอบทางกายภาพของภาพบุคคลในจิตรกรรมฝาผนังกับกลุ่มตัวอย่างก่อนแล้วนำมาพัฒนาเป็นรูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนอีกครั้ง เพื่อจะได้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น

3. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- ควรมีการพัฒนาลักษณะการ์ตูนจากภาพจิตรกรรมฝาผนังด้านภาพสถาปัตยกรรมและภาพธรรมชาติ เพื่อนำไปเป็นส่วนประกอบในการพัฒนาสู่ภาพยนตร์แอนิเมชัน
- ควรมีการศึกษาพัฒนารูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนจากรรณกรรมชาคเรื่องอื่นๆ

เอกสารอ้างอิง

- กั้ววล เทียนกัณฑ์เทศน์. การวัด การวิเคราะห์ การประเมินทางการศึกษาเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ, 2540.
- คู่มือการเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง. กรุงเทพฯ: แสงศิลป์การพิมพ์, 2523.
- แจ๊ค แฮมม. เทคนิคสร้างสรรค์การ์ตูน, กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยุคเข็ญ, 2540
- ชัยยศ อิชฎีวรพันธ์ และ ภาณุพงษ์ เลาหสม. วิหารลายคำ วัดพระสิงห์ : สถาปัตยกรรมและจิตรกรรมฝาผนัง. กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้งเฮ้าส์, 2543.
- ปยุต เงากระจ่าง. โรงเรียนเขียนการ์ตูน, กรุงเทพฯ : อนิเมท พริ้นท์ แอนด์ ดีไซน์, 2535.
- ประคอง กรรณสูตร. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.
- พระมหาสกล มหาวิโร. วรรณกรรมล้านนาภาษาร่วมสมัยเฉลี่ยฉลาด. เชียงใหม่ : ส.ทรัพย์การพิมพ์, 2549.
- พงษ์พรรณ เรือนนัยชัย. ลายแต้มคนล้านนา. เชียงใหม่ : นพบุรีการพิมพ์, 2545.
- นิรมล เกิดมงคล, การศึกษาวิเคราะห์วรรณกรรมเรื่องเฉลี่ยฉลาดฉบับล้านนา. เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2542.
- นิรติศัย หงษ์ทอง, การพัฒนาสื่อดิจิทัลของภาพจิตรกรรมฝาผนัง จากวรรณกรรมชาดกเรื่องกำกั๋ด้า. เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 2554.
- ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2538.
- วัดพระสิงห์ห้วยมหาวิหาร, เชียงใหม่ : บริษัทวิทอินดิไซน์ จำกัด, 2528.
- วิสิทธิ์ จันมา, การออกแบบภาพยนตร์ Animation ลักษณะไทย, เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2547.
- ศักดิ์ วิมลจันทร์, เข้าใจการ์ตูน. กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์, 2548.
- _____. เจาะใจการ์ตูน ชุดเข้าใจการ์ตูน, กรุงเทพฯ : มุลนิธิเด็ก, 2549.
- เอม อึ้งจิตรไพศาล. การพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยสำหรับสื่อแอนิเมชัน. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2552
- Strauss, Groege. and Sayles. Leonard R. **Personnel : The Human Problems of Management.** Engle wood Cliffs, NJ: Prentice - Hall, 1960.
- Whitaker Steve. **The Encyclopedia of Cartooning Techniques,** Singapore: Page One Publishing Private Limited, 1994.

บทปริทัศน์

การสร้างสรรค้รูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา

โดย อ.ดร.กรรณิกา เจริญชัย

วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

การ์ตูนคือภาพวาดง่ายๆ ที่เป็นสัญลักษณ์ซึ่งจำลองมาจากความคิด ซึ่งมีแบบเฉพาะตัว ไม่เหมือนภาพธรรมชาติทั่วไปเพื่อจุดมุ่งหมายในการบรรยายการแสดงออกซึ่งอาจมีลักษณะเกินความจริง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ หรือแสดงแนวคิดต่างๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจง่ายขึ้น สำหรับการ์ตูนที่น่าเสนอ เรื่องราวในหนังสือนิยมนิยมนสร้างสำหรับการเรียนรู้เพื่อเพิ่มทักษะการอ่าน การ์ตูนสามารถสร้างอารมณ์ให้ผู้อ่านได้ดี ผู้เขียนจะต้องมีทักษะในการวาดและมีความสามารถสร้างจินตนาการได้ดี การ์ตูนที่สร้างขึ้นในรูปแบบหนังสือ เอกสารหรือสิ่งพิมพ์เพื่อใช้ในการเรียนรู้ของนักเรียน ส่วนมากเป็นรูปภาพสีน้ำ ประกอบเป็นสื่อการเรียนรู้ สำหรับลักษณะการ์ตูนที่ผู้เขียนเรื่องราวทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกคล้อยตาม มีอารมณ์ร่วมในบทบาทของตัวการ์ตูน และเชื่อมโยงสู่ชีวิตของตนเอง จึงจัดอยู่ในการ์ตูนที่มีคุณค่าในการเรียนรู้ คุณลักษณะของการ์ตูนที่ทำให้เด็กอ่านหนังสือการ์ตูน มีดังนี้คือ หนังสือการ์ตูนให้ความพึงพอใจสนองตอบความชอบความต้องการของเด็ก อ่านง่าย คนที่อ่านไม่คล่องก็สามารถเข้าใจเนื้อหาเรื่องได้ โดยการดูรูปภาพ ลักษณะของการ์ตูนในปัจจุบันได้มีการพัฒนารูปแบบออกไปมากขึ้น บางครั้งเป็นจินตนาการสุดอนาคต แปลกใหม่ เร้าใจและเสนอเรื่องราวที่ลึกซึ้งได้ สร้างจินตนาการให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้เร็ว มีผู้นำการ์ตูนมาใช้ประโยชน์ ต่อการเรียนการสอนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากการ์ตูนมีลักษณะที่น่าสนใจ การ์ตูนช่วยผ่อนคลายอารมณ์เครียด ทำให้บทเรียนสนุกสนาน ทำให้นักเรียนสนใจเนื้อหาวิชามากขึ้น ฝึกการอ่านได้ดี และทำให้นักเรียนสนใจในการอ่านมากขึ้น การ์ตูนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนเร็วยิ่งขึ้น เพราะการ์ตูนช่วยสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจได้เร็วยิ่งขึ้น ทำให้การเรียนดีขึ้น สามารถนำการ์ตูนมาใช้ได้ ตั้งแต่เด็กในระดับชั้นต้นๆ จนกระทั่งเด็กโต และสามารถใช้ได้กับผู้ใหญ่เช่นเดียวกัน

การนำอัตลักษณ์ล้านนาโดยใช้กระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนจากภาพบุคคล ในจิตรกรรมฝาผนังซึ่งมีความสวยงามนำมาถ่ายทอดสู่เด็กโดยผ่านตัวละครการ์ตูนจึงเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของเด็ก โดยควรมีการนำไปผลิตผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆ และนับเป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมล้านนาวิธีหนึ่งที่จะทำให้เด็กได้ซึมซับผ่านตัวละครการ์ตูน นอกจากนี้ตัวละครการ์ตูนที่ได้พัฒนาขึ้นนี้ยังสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาสู่การทำภาพยนตร์แอนิเมชันต่อไป

CMRU

CHIANG MAI RAJABHAT UNIVERSITY

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
อาคารราชภัฏเฉลิมพระเกียรติ ชั้น 14 เลขที่ 202 ถ.โชตนา ต.ช้างเผือก อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50300
โทรศัพท์/โทรสาร 0 5388 5950 <http://www.research.cmru.ac.th>