



การพัฒนาการออกแบบรูปลักษณตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูน
ตามแนวทางของมาร์เวลคอมิกส์กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี

THE DEVELOPMENT OF CHARACTER DESIGN
FROM THAI LITERATURE INTO CARTOONS ON MARVEL COMICS
CASE STUDY: THAI LITERATURE ON PHRA APAIMANEE

ณัฐภา เบญจกิจนิธิ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2563

การพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูน
ตามแนวทางของมาร์เวลคอมิกส์กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบเพื่อธุรกิจ
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE DEVELOPMENT OF CHARACTER DESIGN
FROM THAI LITERATURE INTO CARTOONS ON MARVEL COMICS
CASE STUDY: THAI LITERATURE ON PHRA APAIMANEE



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF ARTS
(Master of Arts (Design for Business))
College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University
2020
Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูน
ตามแนวทางของมาร์เวลคอมิกส์กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี

ของ

ณัฐภา เบญจกิจนิติ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบเพื่อธุรกิจ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

ที่ปรึกษาหลัก

(อาจารย์ ดร.ปิ่นล้น ปุณณูประภา)

ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรียาภรณ์ เจริญบุตร)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอสมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี
ผู้วิจัย	ณัฐภา เบญจกิจนิธิ
ปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2563
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. ปิณฑน์ ปุณณประภา

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาจะพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอสมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ 1.เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครของมาร์เวล คอสมิกส์ 2.เพื่อพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอสมิกส์ 3.เพื่อทราบถึงทัศนคติของผู้บริโภคต่อรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอสมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ซึ่งผู้วิจัยให้ความสำคัญของการอนุรักษ์วรรณคดีไทยผ่านตัวละครที่พัฒนามาจากแนวทางการออกแบบตัวการ์ตูนค่ายมาร์เวล คอสมิกส์ มาศึกษาเป็นแนวทางในการออกแบบที่สะท้อนถึงภาพลักษณ์ความเป็นฮีโร่ได้เด่นชัด โดยนำตัวอย่างตัวการ์ตูนมาร์เวล คอสมิกส์ 5 ตัว ได้แก่ 1. Iron Man 2. Captain America 3. Spider Man 4. Hulk 5. Thor มาศึกษาเป็นแนวทางด้านการออกแบบ ผลการวิจัยสรุปว่าตัวการ์ตูนมาร์เวล คอสมิกส์ มีการใช้เส้นที่มีความเคลื่อนไหว มีสีสันสดใส จดจำง่าย โดยผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์มาออกแบบตัวละครพระอภัยมณีเบื้องต้นแล้วนำไปสำรวจความพึงพอใจผ่านช่องทาง Google Form ผลปรากฏว่าเด็กวัย 4-6 ปี จำนวน 100 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตภัณฑ์สำหรับเด็กจำนวน 3 คน พบว่าความสนใจและสามารถเรียนรู้จักตัวละครต่างๆผ่านรูปลักษณ์ตัวการ์ตูนที่มีสีสันสดใสและมีลักษณะท่าทางที่ดูเก่งกาจแสดงถึงความเป็นฮีโร่ ที่มีระดับความพึงพอใจมากที่สุดได้แก่ พระอภัยมณี มีรูปลักษณ์หล่อเหลา วาจาไพเราะและมีความเจ้าชู้ โดยใช้สีแดงเป็นตัวแทนแสดงถึงความเป็นชายหนุ่มเจ้าเสน่ห์ นางเงือก มีโครงสร้างของหญิงที่บอบบาง โดยใช้สีชมพูเป็นตัวแทนของผู้หญิงที่มีความรัก ผีเสื้อสมุทร รูปลักษณ์มีร่างกายบึกบึน แข็งแรง โดยใช้สีม่วงแสดงถึงความมีอิทธิฤทธิ์ สุดสาคร เป็นตัวแทนของเด็กผู้ชายที่แข็งแรง โดยใช้สีเหลือง แสดงถึง ความสดใส ร่าเริง การมองโลกในแง่ดี ม้านิลมังกร เป็นม้าสวมชุดเกราะที่มีความมันวาว โดยใช้สีเขียว สีดำ และสีเทา ขาว ส้ม ให้มีความตัดกันและสร้างจุดเด่นของภาพเพียงเล็กน้อย เพื่อสร้างสีสันและเพื่อแสดงออกถึงความมีอิทธิฤทธิ์ ในด้านข้อเสนอแนะ ควรมีการพัฒนาทางด้านการใช้เส้น สี และการเพิ่มความเป็นเอกลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นไทยผ่านกระบวนการศึกษาการสร้างตัวละครจากการ์ตูนมาร์เวล คอสมิกส์ เพื่อเป็นแนวทางในการอนุรักษ์และเผยแพร่วรรณคดีของไทยในเรื่องอื่นๆให้เป็นที่รู้จักโดยใช้สื่อตัวการ์ตูน ผ่านช่องทางธุรกิจสินค้าและผลิตภัณฑ์สำหรับเด็กต่อไป

คำสำคัญ : มาร์เวล คอสมิกส์, พระอภัยมณี, วรรณคดีไทย

Title	THE DEVELOPMENT OF CHARACTER DESIGN FROM THAI LITERATURE INTO CARTOONS ON MARVEL COMICS CASE STUDY: THAI LITERATURE ON PHRA APAIMANEE
Author	NATADA BENCHAKITNITI
Degree	MASTER OF ARTS
Academic Year	2020
Thesis Advisor	Dr Pilan Boonyaprapha

The purpose of this research is to study and develop character appearance designs from Thai literature into cartoons according to Marvel Comics guidelines, a case study of Thai literature on Phra Aphai Manee. The research objectives are (1) to study Marvel Comics character appearance design guidelines; (2) to develop character appearance design from Thai literature and with Rung Phra Aphai Manee as a cartoon image based on Marvel Comics guidelines; and (3) to identify consumer attitudes towards the appearance of characters from Thai literature. The research emphasizes the importance of the conservation of Thai literature through characters developed from the Marvel Comics character design approach to study a design approach that clearly reflects a heroic image, using five Marvel Comics characters: (1) Iron Man; (2) Captain America; (3) Spider Man; (4) Hulk; and (5) Thor, as a design approach. The results of the research concluded that the Marvel Comics characters used lines that were moving, colorful and easy to remember. Based on the Google Form, 100 children aged 4-6 years old and three experts in design and baby products found an interest in and an ability to learn about the characters through their colorful cartoon look. The character that inspired the highest level of satisfaction was a character like Phra Aphai Manee, who is handsome, uses sweet words and flirts. The color red represents a young man or a charming mermaid, with a delicate female structure. By using pink to represent women in love, the sea butterfly looks tough and strong, using purple to represent supernatural power and masculine strength. By using yellow to represent bright and cheerful optimism, the dragon jasper horse wears shiny armor. By using green, black, gray, white, and orange to contrast and create a slight highlight. In order to create color and to express power, there should be a development in the use of colored lines and adding uniqueness that represent Thai identity through the process of character creation from Marvel Comics as a guideline for the conservation and dissemination of Thai literature. In other matters, to be known by using cartoon media through business channels, products and baby products.

Keyword : Character design, Thai literature, Cartoons, Marvel Comics, Case Study, Phra Apaimanee

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือจาก อาจารย์ ดร.ปิลันธน์ ปุณณประกาศ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ผู้เป็นแรงผลักดันและเสียสละเวลาอันมีค่าเพื่อแนะแนวทาง ช่วยเหลือ ตรวจสอบ ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรียาภรณ์ เจริญบุตร ที่เสียสละเวลาเข้าร่วมเป็นประธานสอบ รวมถึงช่วยตรวจสอบ และให้คำแนะนำอย่างละเอียดในการเขียนงานวิจัย

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ ที่คอยให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในทุกเรื่องตั้งแต่ได้เข้าศึกษา จนถึงขั้นตอนการทำปริญญานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณ ดร.ดวงใจ เลิศชัยวรกุล ข้าราชการบำนาญ ที่คอยอนุเคราะห์สนับสนุนผลักดันให้ ได้มีโอกาสเข้าศึกษา และให้คำปรึกษาในทุกเรื่องตลอดการดำเนินการทำปริญญานิพนธ์

ขอขอบพระคุณ ผ.ศ.สุภาวดี จุ้ยสุขะ ,คุณอาทิตย์ วรรณิการ์ (Chief Designer แผนก Creative & Publications) บริษัท บางกอกโพสต์ จำกัด (มหาชน) ,Facebook Page: Happy Kids Shop ผู้เชี่ยวชาญด้านการขายสินค้าสำหรับเด็กช่องทางออนไลน์ ที่เสียสละเวลาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาผลงานและให้คำแนะนำในทุกประเด็นอย่างละเอียด จนสามารถพัฒนาเป็นผลงานสำเร็จได้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ในวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้ความรู้อันเป็นประสบการณ์ที่ดี ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตการทำงานจริง เจ้าหน้าที่วิทยาลัยและบัณฑิตวิทยาลัย ที่ช่วยประสานงาน อำนวยความสะดวก ให้คำปรึกษา รวมถึงเพื่อนนิสิตปริญญาโท สาขาออกแบบเพื่อธุรกิจ รุ่นที่ 2 ทุกท่าน ที่ช่วยผลักดันเป็นกำลังใจให้กันเสมอมา

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยหวังว่าปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการทำธุรกิจผลิตภัณฑ์สินค้าสำหรับเด็ก นักออกแบบ หรือผู้ที่สนใจศึกษาค้นคว้าเป็นอย่างยิ่ง หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

ณัฐภา เบญจกนิธิ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
สมมุติฐานการวิจัย	3
ขอบเขตการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
1.ตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี	6
2.ความหมายของการ์ตูน	12
3.การรับรู้สื่อของเด็กวัย 4 – 6 ปี	13
4.ปัจจัยในการออกแบบ (Element of Design)	15
4.1.10 สัดส่วน (Proportion.....	20
5.การ์ตูนอเมริกัน ค่าย Marvel Comic	23
6.ลักษณะเด่นของการ์ตูน Marvel Comics.....	24

7.การใช้สื่อการตูนในงานวรรณกรรมสำหรับเด็ก.....	29
8.งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างตัวละคร.....	31
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กวัยอนุบาล.....	32
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	35
1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา	35
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	35
3. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	37
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	37
5. วิธีการดำเนินการวิจัย	37
6. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	38
7. กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	39
บทที่ 4 ผลการดำเนินงานวิจัย.....	40
4.1 ศึกษาข้อมูลเรื่องตัวละครการ์ตูน.....	40
4.2 ออกแบบต้นแบบตัวละครวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีจากการศึกษาตัวละครของมาร์เวล คอมิกส์.....	52
4.3 การนำต้นแบบที่ได้ไปตรวจสอบความพึงพอใจ.....	58
4.4 ออกแบบต้นแบบตัวการ์ตูนวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีตามแนวทางของมาร์เวล คอ มิกส์	62
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	66
1. สรุปผลการวิจัย	66
2. อภิปรายผลการวิจัย.....	70
3. ข้อเสนอแนะ	71
4. แนวทางในการพัฒนาต่อ	73
บรรณานุกรม	74

ภาคผนวก.....	77
ประวัติผู้เขียน.....	90



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ลำดับอายุผู้ร่วมประเมินระดับความพึงพอใจในการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละคร
จากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่อง
พระอภัยมณี 58

ตาราง 2 ผู้ร่วมประเมินอายุระหว่าง 4-6 ปี มีความพึงพอใจในการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์
ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ กรณีศึกษาวรรณคดี
ไทยเรื่องพระอภัยมณี..... 59



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 พระอภัยมณี.....	6
ภาพประกอบ 2 นางผีเสื้อสมุทร	8
ภาพประกอบ 3 นางเงือก	9
ภาพประกอบ 4 สุดสาคร.....	10
ภาพประกอบ 5 ม้านิลมังกร.....	11
ภาพประกอบ 6 ภาพการแสดงให้เห็นของเด็ก	14
ภาพประกอบ 7 ภาพการแสดงให้เห็นของผู้ใหญ่.....	14
ภาพประกอบ 8 ลักษณะของเส้นแต่ละประเภท	15
ภาพประกอบ 9 เส้นแนวนอน (Horizontal Lines).....	16
ภาพประกอบ 10 เส้นตั้ง (Straight Lines)	16
ภาพประกอบ 11 เส้นโค้ง (Curve Lines).....	16
ภาพประกอบ 12 เส้นเฉียงหรือเส้นทแยง (Diagonal Lines)	17
ภาพประกอบ 13 เส้นหยักหรือเส้นซิกแซก (Zigzag Lines).....	17
ภาพประกอบ 14 รูปร่าง,รูปทรง	17
ภาพประกอบ 15 รูปร่าง และ รูปทรง ของธรรมชาติ	18
ภาพประกอบ 16 รูปร่าง และ รูปทรง เรขาคณิต.....	18
ภาพประกอบ 17 รูปร่าง และ รูปทรง อีสุระ	19
ภาพประกอบ 18 ลักษณะพื้นผิวไม้	19
ภาพประกอบ 19 ลักษณะพื้นผิวผ้า	19
ภาพประกอบ 20 ช่องว่าง ระยะ (Space)	20
ภาพประกอบ 21 สัดส่วน (Proportion).....	20

ภาพประกอบ 22 ความสมดุล (Balance)	21
ภาพประกอบ 23 สี (Color)	22
ภาพประกอบ 24 ภาพประกอบจากหนังสือ Drawing Comic หัตถ์วาดคอมิกส์สไตล์	25
ภาพประกอบ 25 สัดส่วนชาย	26
ภาพประกอบ 26 สัดส่วนหญิง	26
ภาพประกอบ 27 เส้นแสดงการเคลื่อนไหว 1	26
ภาพประกอบ 28 เส้นแสดงการเคลื่อนไหว 2	27
ภาพประกอบ 29 เส้นการลงหมึก	27
ภาพประกอบ 30 เส้นการลงหมึกโดยใช้ฟู่กัน	27
ภาพประกอบ 31 ตัวอย่างการลงหมึกแบบถมดำ	28
ภาพประกอบ 32 ตัวอย่างการลงเงาด้วยโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์	28
ภาพประกอบ 33 ตัวอย่างการวาดภาพโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์	29
ภาพประกอบ 34 กรอบแนวคิดการวิจัย	39
ภาพประกอบ 35 Iron Man	41
ภาพประกอบ 36 Captain America	42
ภาพประกอบ 37 Spider Man	43
ภาพประกอบ 38 Hulk	44
ภาพประกอบ 39 Thor	45
ภาพประกอบ 40 หุ่นก้างปลา	46
ภาพประกอบ 41 สัดส่วนชาย	47
ภาพประกอบ 42 สัดส่วนหญิง	47
ภาพประกอบ 43 ภาพร่างศีรษะ	48
ภาพประกอบ 44 ภาพร่างใบหน้าชาย	48

ภาพประกอบ 45 ภาพร่างใบหน้าหญิง	49
ภาพประกอบ 46 ตัวอย่างการลงหมึก.....	49
ภาพประกอบ 47 แบบร่างครั้งที่ 1	52
ภาพประกอบ 48 ชุดที่ 1 พระอภัยมณี	53
ภาพประกอบ 49 ชุดที่ 2 นางเงือก.....	54
ภาพประกอบ 50 ชุดที่ 3 นางผีเสื้อสมุทร	55
ภาพประกอบ 51 ชุดที่ 4 สุดสาคร	56
ภาพประกอบ 52 ชุดที่ 5 ม้านิลมังกร.....	57
ภาพประกอบ 53 พระอภัยมณีแบบที่ 1.....	62
ภาพประกอบ 54 นางเงือกแบบที่ 2	63
ภาพประกอบ 55 ผีเสื้อสมุทรแบบที่ 1.....	63
ภาพประกอบ 56 สุดสาครแบบที่ 2.....	64
ภาพประกอบ 57 ม้านิลมังกรแบบที่ 3	64

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แนวทางการออกแบบเพื่อธุรกิจของผลิตภัณฑ์ในยุคปัจจุบัน ส่วนใหญ่โดยภาพรวมแล้ว จะมุ่งเน้นไปถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กและเยาวชนซึ่งถือเป็นกลุ่มลูกค้ากลุ่มใหญ่อีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีแนวโน้มทางด้านการตลาดออนไลน์เกี่ยวกับสินค้าและผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก ได้มีการเจริญเติบโตสูงขึ้นเรื่อยๆ ประกอบกับกำลังซื้อของพ่อแม่ยุคใหม่ที่ให้ความสำคัญในด้านความคุ้มค่าและคุณภาพมากกว่าปัจจัยด้านราคา ส่งผลให้ความต้องการสินค้าสำหรับเด็กมีแนวโน้มเจริญเติบโตเพิ่มมากขึ้น แนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์จึงมักจะเป็นไปในลักษณะอาศัยรูปลักษณะของตัวละครที่มีความน่าสนใจ หรือการสร้างรูปลักษณะของตัวการ์ตูนให้มีความโดดเด่น มีสีสันสดใส มีการใช้ลายเส้นที่เข้าใจง่ายรวมไปถึงการนำเสนอด้วยภาพที่ไม่ซับซ้อน สามารถสื่อสารกับเด็กได้ เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจให้กับผลิตภัณฑ์ โดยทั่วไปวรรณคดีไทยของเรานั้น เรื่องที่สำคัญที่มักจะมีอยู่ในบทเรียนหลายระดับชั้นบรรจุไว้ หนึ่งในนั้นเรื่องที่สำคัญและโดดเด่น และผู้แต่งเป็นที่รู้จักกันอย่างมากมายก็คือวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ของสุนทรภู่ พระอภัยมณี วรรณกรรมแห่งประวัติศาสตร์ เป็นผลงานที่สะท้อนแนวความคิดของ สุนทรภู่ ออกมาอย่างมากที่สุด โดยโครงเรื่องมีความเป็นสากลมากยิ่งขึ้นกว่าวรรณคดีไทยเรื่องอื่นๆ ตัวละครมีความหลากหลายทางเชื้อชาติ แสดงถึงความละเอียดและการเป็นคนใฝ่รู้ของ สุนทรภู่ ผลงานแต่ละเรื่องของสุนทรภู่มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นด้านการเล่นคำ ความสละสลวยของภาษา และแฝงไว้ด้วยสุนงาษิตที่ชวนคิดได้อย่างแยบยล จนได้สมญาว่า “เชกสเปียร์แห่งประเทศไทย” (มหาวิทยาลัยบูรพา 2554) ทั้งยังได้รับการยกย่องจากยูเนสโกให้เป็นบุคคลสำคัญของโลกด้านวรรณกรรมอีกด้วย พระอภัยมณี เป็นผลงานชิ้นเอกของสุนทรภู่ ถือเป็นวรรณกรรมที่น่าสนใจและเป็นที่รู้จักกว้างขวางมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากเค้าโครงเรื่องมีการแหวกประเพณีของวรรณคดีในยุคเก่า เป็นการเล่าเรื่องที่มีจินตนาการล้ำยุคแสดงถึงวิสัยทัศน์ที่เปิดกว้าง ความเป็นนักคิดยุคใหม่ของผู้อประพันธ์เมื่อเปรียบเทียบกับยุคสมัยเดียวกันได้เป็นอย่างดี ทั้งได้มีการดัดแปลงปรับเปลี่ยนเนื้อหาเป็นสื่อร่วมสมัยอื่นๆ มากมาย (คมชัดลึก 2553) ในประเด็นกล่าวถึง วรรณคดีไทย ในเทศกาลหนังสือเด็กและเยาวชน ครั้งที่ 8 ว่า “เยาวชนส่วนใหญ่มักไม่ค่อยสนใจและไม่ค่อยรู้จักวรรณคดีไทย หลายคนไม่ทราบแม้แต่ชื่อเรื่องและลิ้มเรื่องราวเก่าๆ เหล่านี้ไปหมดแล้ว เพราะทัศนคติที่เห็นว่าวรรณคดีไทยล้าสมัย ใช้ภาษาซับซ้อนเข้าใจยาก และกระแสนวนเวียนแฟนตาซีของต่างชาติที่เข้ามามีความแปลกใหม่กว่า ทำให้เยาวชนหันมานิยมมากขึ้น” จากกระแสด้านสื่อ

ต่างประเทศที่เข้ามามีอิทธิพลกับสังคมไทยในยุคสมัยที่เทคโนโลยีรุ่งเรือง แนวคิดเรื่องวรรณคดีไทยอันเป็นสมบัติของชาติจึงถูกหยิบยกเพื่อสืบทอดและเผยแพร่วรรณคดีไทยให้เป็นที่รู้จักในกลุ่มเด็กและเยาวชนมากขึ้น ทั้งในรูปแบบการดัดแปลงรูปลักษณะของตัวละครจากวรรณคดีในเรื่องต่างๆ แปลรูปเป็นภาพวาดและพัฒนาลายเส้นที่เหมาะสม ดึงดูด ให้เป็นที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น เพื่อให้เข้ากับยุคสมัยความนิยมที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งการใช้ภาพสื่อความหมายสามารถอธิบายสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เกิดความเข้าใจ รวมไปถึงสื่อการเรียนการสอน หนังสือเด็ก ภาพยนตร์ หรือภาพประกอบสินค้าที่ใช้ในงานโฆษณา การใช้ภาพจึงสื่อความหมายในเชิงอธิบายได้ดีกว่าการบอกเล่า เช่น สื่อตัวการ์ตูน Character Design ต่างๆ ปัจจุบันได้เข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมาก ทำให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารผ่านตัวการ์ตูนได้อย่างรวดเร็ว ง่าย ไม่ซับซ้อน การออกแบบรูปลักษณะตัวละครจึงต้องมีหลักการออกแบบให้ดึงดูดและน่าสนใจ โดยมีเอกลักษณ์รูปแบบเฉพาะที่แตกต่าง มีการแสดงอารมณ์ชัดเจน รวมไปถึงมีสีสันทันและมีสัญลักษณ์ที่จดจำง่าย ลักษณะตัวการ์ตูนที่แตกต่างกันไปตามบุคลิกลักษณะจะอยู่ในผลิตภัณฑ์ต่างๆ ยกตัวอย่าง เช่น ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ของ มาร์เวล โดยเริ่มต้นจากภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่แต่ละตัวซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกผูกพัน คั่นเคย ทราบที่มาที่ไปของตัวละคร (กัญญาธิภัทร์ กฤดากร and อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์ 2560) จะเห็นได้ว่าการออกแบบรูปลักษณะตัวละครจึงไม่ต่างจากการสร้างตราสินค้าเพื่อให้เป็นที่น่าจดจำ ยกตัวอย่างการ์ตูนยอดนิยมที่คนทั้งโลกให้การยอมรับนั่นคือการ์ตูน วอลท์ ดิสนีย์ เช่น โฟรเซน, เดอะไลอ้อน คิง, สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด, ซินเดอเรลล่า เป็นต้น นักออกแบบสามารถพัฒนารูปลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตัวละครให้โดดเด่นได้โดยอาศัยหลักการและปัจจัยในการออกแบบในด้านต่างๆ อาทิ การสร้างหน้าตา รูปร่าง ลักษณะท่าทาง สีสันทัน รวมถึงลักษณะของตัวละคร โดยส่วนใหญ่จะแสดงลักษณะออกมาให้เห็นชัดเจนและไปในทิศทางเดียวกันชนิดที่ว่า เมื่อเห็นก็สามารถรู้จักได้ทันทีว่าตัวละครนั้นๆเป็นอย่างไร มีภาพลักษณ์เฉพาะตัวอย่างไร หรืออย่างน้อยต้องชวนให้สงสัย ติดตามถึงที่มาที่ไปของสิ่งที่ปรากฏอยู่ที่ตัวละคร จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณะตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี เพื่อนำมาประยุกต์รูปลักษณะของตัวละครให้เหมาะสมกับแนวทางของยุคสมัยปัจจุบัน โดยคัดเลือกตัวละครหลักจากวรรณคดีไทยเรื่อง พระอภัยมณี และนำมาสร้างสรรคดีดัดแปลงเพื่อพัฒนารูปลักษณะของตัวละครที่เลือกมาเหล่านั้นตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ ดังต่อไปนี้

1. พระอภัยมณี

2. นางเงือก

3.นางผีเสื้อสมุทร

4.สุดสาคร

5.ม้านิลมังกร

เพื่อเป็นกรณีศึกษาการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี โดยผ่านการใช้ตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่อง พระอภัยมณี เพื่อมุ่งเน้นการสร้างการรับรู้ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายในยุคปัจจุบัน และเป็นแนวทางให้นักออกแบบรุ่นใหม่สามารถสร้างรูปลักษณ์ตัวละครให้เป็นที่ดึงดูดและเป็นที่น่าจดจำของผู้บริโภค โดยอาศัยการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี เพื่อส่งเสริมและพัฒนาคุณลักษณะตัวละครจากวรรณคดีไทยให้ร่วมสมัยอยู่กับเด็กและเยาวชนไทยไปในทุกยุคสมัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครของมาร์เวล คอมิกส์
- 2.เพื่อพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์
- 3.เพื่อทราบถึงทัศนคติของผู้บริโภคต่อรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี

สมมุติฐานการวิจัย

การพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี สามารถสอดคล้องเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์ที่ส่งผลสัมฤทธิ์ในด้านการจดจำของผู้บริโภค เพื่อสร้างโอกาสทางด้านการธุรกิจสำหรับผู้ประกอบการที่จะสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับเด็ก

ขอบเขตการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุจุดมุ่งหมาย ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังนี้

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 – 3 ทั้งเพศชาย-หญิง ที่มีอายุระหว่าง 4 - 6 ปี จำนวน 100 คน จังหวัดกรุงเทพมหานคร

1. ทำการศึกษารูปแบบและองค์ประกอบการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี โดยศึกษาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวรรณกรรม ข้อมูลจากตำรางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เอกสารและบทความที่สอดคล้องเกี่ยวข้องกับประเภทต่างๆและทางอินเทอร์เน็ต ในด้านความรู้เกี่ยวกับ Marvel's The Avengers และวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่

2. ทำการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ในรูปแบบ 2 มิติ โดยยึดจากตัวละครหลักข้างต้น

กลุ่มตัวอย่าง ภาพร่างแบบ 2 มิติ พร้อมระบายสี ทั้งหมด 15 ภาพ จำนวน 5 ชุด ชุดละ 3 ภาพ

ภาพร่างชุดที่ 1 พระอภัยมณี

ภาพร่างชุดที่ 2 นางเงือก

ภาพร่างชุดที่ 3 นางผีเสื้อสมุทร

ภาพร่างชุดที่ 4 สุดสาคร

ภาพร่างชุดที่ 5 ม้านิลมังกร

3. ออกแบบเครื่องมือวัดและประเมินผลเพื่อทราบถึงทัศนคติของผู้บริโภคการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. วรรณคดีไทยพระอภัยมณี หมายถึง วรรณคดีชิ้นเยี่ยมเล่มหนึ่งของไทย ผลงานชิ้นเอกของพระสุนทรโวหาร หรือสุนทรภู่ กวีเอกแห่งกรุงรัตนโกสินทร์

2. วรรณคดี หมายถึง วรรณกรรมหรืองานเขียนที่ยกย่องกันว่าดี มีสาระ และมีคุณค่าทางวรรณศิลป์เป็นวรรณกรรมที่ถูกยกย่องว่าเขียนดี มีคุณค่า สามารถทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์สะเทือนใจ มีความคิดเป็นแบบแผน ใช้ภาษาที่ไพเราะ เหมาะแก่การให้ประชาชนได้รับรู้

3. รูปลักษณ์ หมายถึง รูปร่างลักษณะภายนอกที่มองเห็น

4. ดีไซน์ (Design) หมายถึง การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ โดยอาศัยการวางแผนและขั้นตอน

5. การ์ตูนคอมมิค หมายถึง การ์ตูนลักษณะภาพนิ่งที่วางอยู่ในช่อง จะเป็นภาพสีหรือภาพขาวดำก็ได้

6. การ์ตูน หมายถึง ภาพร่างหรือภาพวาดที่ใช้แทนลักษณะการใช้ภาพจริง

7. การ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ หมายถึง การ์ตูนที่มีตัวละครเอกที่มีความสามารถพิเศษที่เหนือธรรมชาติ

8. Marvel Comics (มาร์เวล คอมิกส์) หมายถึง ค่า์การ์ตูนที่เกี่ยวกับซูเปอร์ฮีโร่ เช่น เอกซ์เมน, สไปเดอร์แมน, ฮัลค์, กัปตันอเมริกา, ไอรอนแมน, ธอร์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี

2. ได้พัฒนาการออกแบบรูปลักษณตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี

3. เพื่อได้ทราบถึงทัศนคติของผู้บริโภคต่อการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี

4. งานวิจัยชิ้นนี้เป็นประโยชน์ในการออกแบบรูปลักษณตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี เพื่อเป็นประโยชน์ในการต่อยอดทางด้านธุรกิจเกี่ยวกับสินค้าและผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก

บทที่ 2

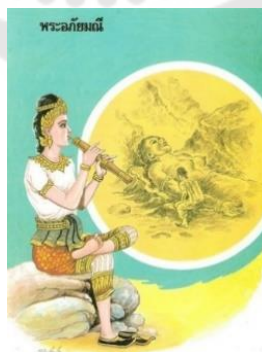
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีการออกแบบและพัฒนา Character Design จากวรรณคดีไทยตามรูปแบบของ Marvel Comics กรณีศึกษาพระอภัยมณี ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงแนวคิด และทฤษฎีด้านการออกแบบเพื่อเป็นพื้นฐานการศึกษา ประกอบด้วย

1. ตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี
2. ความหมายของการ์ตูน
3. การรับรู้สื่อของเด็กวัย 4 – 6 ปี
4. ปัจจัยในการออกแบบ (Elements of Design)
5. การ์ตูนอเมริกัน ค่าย Marvel Comic
6. แนวคิดในการสร้าง Character ตัวละคร
7. การใช้สื่อการ์ตูนในงานวรรณกรรมสำหรับเด็ก
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กวัยอนุบาล

1. ตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี

1.1 พระอภัยมณี



ภาพประกอบ 1 พระอภัยมณี

"พระอภัยมณี" เป็นวรรณคดีสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น รูปแบบนิทานคำกลอน เป็นผลงานชิ้นเอกของสุนทรภู่ การดำเนินเรื่องมีการพลัดพรากจากครอบครัว และการเดินทางตามหา กัน จนเกิดความขัดแย้งอันเกิดจากตัณหาของมนุษย์จนก่อให้เกิดการสู้รบกัน มีการแบ่งแยกตัวละครให้แต่ละตัวนั้นมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกันออกไปอย่างเห็นได้ชัด ทั้งในด้านบุคลิก อู่นิสัยใจคอ ที่สุนทรภู่ได้จินตนาการล้ำยุคไปไกล แสดงถึงวิสัยทัศน์ที่เปิดกว้างด้วยความคิดที่แปลกใหม่มากกว่านิทานเรื่องอื่นๆ ในยุคนั้น ที่ลูกกษัตริย์จะต้องเรียนวิชาการทำศึกสงครามเพื่อจะได้สืบทอดเพื่อเป็นกษัตริย์ต่อไป แต่สุนทรภู่สร้างให้พระอภัยมณีเป็นคนจิตใจอ่อนโยน รูปร่าง มีเสน่ห์ มีความเจ้าชู้จึงทำให้มีภรรยาหลายคน เป็นศิลปินผู้เชี่ยวชาญวิชาดนตรี คือการเป่าปี่ ซึ่งถือเป็นการสร้างคาแรคเตอร์ที่แตกต่างออกไปจากเจ้าชายและกษัตริย์ในนิทานเรื่องอื่นอย่างสิ้นเชิง (สุวรรณ เกรียงไกรเพ็ชร 2518) กล่าวว่า "พระอภัยมณีมีนิสัยที่เรียกได้ว่าตรงข้ามกับพระเอกในอุดมคติทั่วไป" เป็นการเปิดให้เห็นถึงปมปัญหาของเรื่องที่จะตามมา ส่วนศรีสุวรรณผู้เป็นน้องถึงแม้จะเชี่ยวชาญด้านวิชากระบี่กระบองแต่ก็เป็นเพียงวิชาการต่อสู้พื้นฐานเท่านั้น จะเห็นได้ว่าการที่สุนทรภู่ได้สร้างคาแรคเตอร์พระเอกของเรื่องที่ขาดคุณสมบัติของการเป็นผู้นำในการทำศึกสงครามในสมัยนั้นส่งผลต่อการดำเนินเรื่องเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้ท้าวสุทัศน์ผู้เป็นบิดาโกรธมากและขับไล่ทั้งสองคนออกจากเมืองไป

ท้าวสุทัศน์ฟังโอรสราช	บรมนาถขัดข้องให้หมองศรี
โกรธกระที่บบาทาแล้วพาที	อย่าอวดดีเลยกูไม่พอใจฟัง
อันดนตรีปีพาทย์ตะโพนเพลง	เป็นนักเลงเหล่าโลนเล่นโชนหนัง
แต่พวกกูผู้หญิงที่ในวัง	มันก็ยังเรียนรำได้ชำนาญ
อันวิชาอาวุธแลโล่เขน	ชอบแต่เกณท์ศึกเสียเชื้อทหาร
เป็นกษัตริย์จักรพรรดิพิสดาร	มาเรียนการเช่นนั้นด้วยอันใด
ลูกกาลมีแต่จะขายหน้า	ช่างชั่วช้าทุจริตผิดวิสัย
จะให้อยู่เวียงวังก็จ้งไร	ชอบแต่ไสคอส่งเสียจากเมือง
ไปเที่ยวเล่นเป็นปีแล้วมิสา	มาพุดจาให้กูค้นหุเหือง
พระพิโรธโกรธตรัสด้วยขัดเคือง	แล้วอย่างเื่องจากบัลลังก์เข้าวังใน

(พระอภัยมณี : หน้า ๘)

ดังนั้นผู้วิจัยพบว่าตัวละคร พระอภัยมณี มีบุคลิกภาพหล่อเหลา เป็นผู้มีความไวเราะ อ่อนหวาน มีเสน่ห์ และมีความเจ้าชู้ จึงทำให้ตัวละครฝ่ายหญิงในเรื่องต่างหลงใหลอยากเข้ามาพัวพันจนเกิดเหตุการณ์ทะเลาะวิวาท แย่งชิง ความเป็นศิลปินของพระอภัยมณีประกอบกับความ

เป็นเล็คในวิชาเป่าปี่ ทำให้พระอภัยมณีสามารถถ่ายทอดความรู้สึกภายในจิตใจออกมาปรากฏในเพลงปี่ได้อย่างไพเราะและสะท้อนอารมณ์ ซึ่งถือว่าเป็นตัวแทนของชายไทยในสังคมไทย

1.2 นางผีเสื้อสมุทร



ภาพประกอบ 2 นางผีเสื้อสมุทร

ที่มา: <https://teen.mthai.com/education/37520.html>

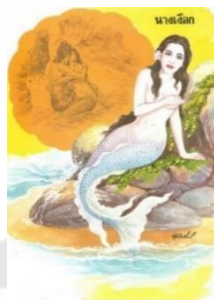
จะกล่าวถึงอสุรีผีเสื้อน้ำ อยู่ห้องถ้ำวังวนชลสาย
ได้เป็นใหญ่ในพวกปีศาจพราย สกนธ์กายใหญ่โตโดยรา
(พระอภัยมณี เล่ม 1, 2544, น. 11)

นางผีเสื้อสมุทร ของสุนทรภู่ได้แรงบันดาลใจมาจากรามายณะและพงศาวดาร (ศิริพจน์ เหล่ามานะเจริญ 2562) กล่าวว่า “ผีเสื้อ” เพี้ยนมาจากคำว่า “ผีเสื้อ” แปลตรงตัวว่า “ผีบรรพชน สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เรียกว่า “พระเสื้อเมือง เป็นยักษ์ที่อาศัยอยู่ในถ้ำกลางทะเล สามารถแปลงกายเป็นหญิงสาวสวยได้ ซึ่งผีเสื้อสมุทรได้ปรากฏในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ด้วยเช่นกัน (อาภากร หนักไพล่ 2559) ได้อธิบายถึงยักษ์ไว้ว่า “ยักษ์ หมายถึง อมนุษย์พวกหนึ่งที่มีร่างกายใหญ่โต หน้าตาดูร้าย มีเขี้ยวยาว งู กินสัตว์และคนเป็นอาหาร” นางผีเสื้อสมุทร ยักษ์ณีในวรรณกรรมของสุนทรภู่ ผู้หลงใหลในเสียงปี่และรูปโฉมของพระอภัยมณีจึงลักพาตัวพระอภัยมณีไป โดยนางจำแลงแปลงกายเป็นหญิงสาวรูปร่างสวยงามอยู่กินกับพระอภัยมณีถึง 8 ปี โดยที่พระอภัยมณีรู้ว่าเป็นยักษ์แต่ไม่อาจขัดขึ้นได้

จะเห็นได้ว่านางผีเสื้อสมุทร หรือ นางยักษ์ในวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีนั้น สามารถขยายร่างให้มีขนาดใหญ่โตและแปลงกายให้เป็นมนุษย์รูปร่างหน้าตาสวยงามได้ มีบริวารอยู่มาก อุปนิสัยของยักษ์นั้นมีความดุร้าย อารมณ์รุนแรง แต่ถึงอย่างไรข้อดีของนางผีเสื้อสมุทรคือ

มีความรักต่อพระอภัยมณีอย่างแท้จริง ฝีเสื้อสมุทรเปรียบได้ดั่งมนุษย์ธรรมดาทั่วไปที่มีความรักโลก ไกรทอง หลง ภายใต้อารมณ์น้ำตาคร่ำครวญ

1.3 นางเงือก



ภาพประกอบ 3 นางเงือก

ที่มา: <https://teen.mthai.com/education/37520.html>

Pantip (2562) กล่าวเกี่ยวกับเงือกว่า เป็นที่กล่าวขานกันว่าเงือกมีจริงหรือไม่ ก่อนที่ผู้ผลิตสารคดีชุด Mermaids: The Body Found จะยอมรับในเวลาต่อมาว่าเป็นเรื่องแต่ง พระอภัยมณีได้พบกับนางเงือกจึงขอให้นางเงือกพาตนและสินสมุทรหลบหนีนางฝีเสื้อสมุทรไปอยู่เกาะแก้วพิสดาร พระอภัยมณีจึงได้นางเงือกเป็นเมียคนที่ 2 มีลูกหนึ่งคนคือ สุดสาคร จะเห็นว่ามีนิทานตำนานที่กล่าวถึงเงือกไว้มากมาย ลักษณะของเงือกมีลำตัวเป็นมนุษย์มีหางเป็นปลา อาศัยอยู่ในทะเลเงือกในประเทศไทย ถูกกล่าวขานมาตั้งแต่สมัยอดีต ผ่านเรื่องราวต่างๆ มากมาย แต่เป็นเงือกที่ได้รับความนิยม และกล่าวขวัญกันมากที่สุดก็คือ เงือกในวรรณคดีของ สุนทรภู่ เรื่อง พระอภัยมณี

จะเห็นได้ว่าตัวละครนางเงือกในวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี เป็นสัตว์ครึ่งคนครึ่งปลาอาศัยอยู่ในทะเลลึก มีความกตัญญูต่อบิดามารดาเป็นผู้มีจิตใจดี ไม่มีเล่ห์เหลี่ยม ช่วยเหลือพระอภัยมณีให้หนีจากนางฝีเสื้อสมุทรได้ บทบาทของนางเงือกเปรียบเสมือนหญิงสาวผู้มีความเอื้ออาทร จิตใจดี แต่มักจะโชคร้ายอยู่เสมอ ซึ่งจะเห็นได้จากโลกในปัจจุบัน

1.4 สุดสาคร



ภาพประกอบ 4 สุดสาคร

ที่มา: <https://teen.mthai.com/education/37520.html>

ชฎานิศ นาศิริรักษ์ (2556) ศึกษาเรื่องการดัดแปลงตัวละครของสุนทรภู่เป็นสื่อร่วมสมัย กล่าวว่า สุดสาคร ผมดำเกล้าจุก รูปร่างค่อนข้างอ้วนท้วน สุดสาครเป็นเด็กร่าเริง ใฝ่ดี มีคุณธรรม และไม่เคียดคิดร้ายต่อใครจึงมักโดนตัวร้ายหลอกซ้ำแล้วซ้ำเล่า แต่ท้ายที่สุดสุดสาครก็เรียนรู้ที่จะซ่อนแผนตัวร้ายบ้าง นอกจากนี้ยังมีจิตใจกล้าหาญ ไม่เกรงกลัวอันตรายใดๆ

สุดสาคร เป็นอีกหนึ่งตัวละครที่มีบทบาทและคาแรคเตอร์ที่น่าสนใจ เป็นบุตรของพระอภัยมณีกับนางเงือก สุดสาครเป็นเด็กที่มีความสามารถพิเศษเกินมนุษย์และได้รับการเลี้ยงดูจากฤๅษีเตียบโตบนเกาะแก้วพิสดาร เนื่องจากเป็นลูกครึ่งคนครึ่งเงือกสุดสาครจึงเก่งกาจเรื่องว่ายน้ำและดำน้ำเป็นอย่างมาก เมื่ออายุได้ 3 ขวบ สามารถจับม้านิลมังกรได้และออกตามหาพ่อโดยได้ไม้เท้าวิเศษของฤๅษีเป็นเครื่องป้องกันภัย จนไปพบกับซีเปลือยและถูกซีเปลือยหลอกผลักดันหน้าผาแล้วพาเอาม้านิลมังกรและไม่กายสิทธิ์หนีไป เมื่อฟื้นขึ้นมาจึงนึกถึงฤๅษีทันใดนั้นฤๅษีก็ชี้รั้งปรากฏกายแล้วจึงสอนสุดสาครว่า

แล้วสอนอย่าไว้ใจมนุษย์	มันแสนสุดลึกล้ำเหลือกำหนด
ถึงเถาวัลย์พันเกี่ยวที่เลี้ยวลด	ก็ไม่คดเหมือนหนึ่งในน้ำใจคน
มนุษย์นี้ที่รักอยู่สองสถาน	บิดามารดาก็รักมักเป็นผล
ที่พึงหนึ่งพึงได้แต่กายตน	เกิดเป็นคนคิดเห็นจึงเจรจา
แม้ใครรักรักมั่งชังชังตอบ	ให้รอบคอบคิดอ่านะหลาณหนา
รู้สิ่งใดไม่สู้รู้วิชา	รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี

(กลอนสุนทรภู่: จากเรื่องพระอภัยมณี)

กลอนบทนี้สอนเรื่อง จงอย่าไวใจใครง่าย ๆ จิตใจของมนุษย์นั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาจนไม่อาจคาดเดาได้ แสดงให้เห็นถึงบุคลิกของสุดสาครถึงแม้จะมีความสามารถเกินมนุษย์และมีเครื่องป้องกันภัยคือไม้เท้าวิเศษ แต่ด้วยความยังเด็กไม่มีประสบการณ์จึงทำให้ถูกชักจูงหลงให้เชื่อใจใครได้ง่าย

จะเห็นได้ว่าตัวละครสุดสาครจะขาดพ่อตั้งแต่ยังจำความไม่ได้ แต่สุดสาครไม่เคยรู้สึกว่ตนอาภัพหรือมีปมด้อย ถูกเลี้ยงดูโดยฤาษีอาศัยอยู่บนเกาะแก้วพิสดาร เป็นเด็กที่มีความเฉลียวฉลาด แคล่วคล่อง ว่องไว เมื่ออายุได้ 3 ปี จึงออกเดินทางตามหาพ่อทำให้ได้รับประสบการณ์ที่มีค่ายิ่งนักเนื่องจากถูกชีเปลือยหลอกฉกฉวยลูกแก้วแล้วขโมยไม้เท้ากับม้านิลมังกรไป สุดสาครจึงเป็นตัวแทนของเด็กที่มีความกตัญญู รู้คุณคน เป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเด็กได้

1.5 ม้านิลมังกร



ภาพประกอบ 5 ม้านิลมังกร

ที่มา: <https://teen.mthai.com/education/37520.html>

ป้าหิมพานต์ (2555) กล่าวว่า ม้านิลมังกร ลักษณะของม้านิลมังกร ตัวเป็นม้าหัวเป็นมังกร หางเหมือนนาค ลำตัวเป็นเกล็ดสีดำแวววาว เหมือนดังชื่อ กินอาหารได้หลายอย่างต่างคำกลอน จึงเชื่อว่าสุนทรภู่จินตนาการมาจากกิเลนของจีน ก็เป็นไปได้ เพราะไม่ปรากฏสัตว์ลักษณะเช่นนี้ในความเชื่อหรือวรรณคดีเรื่องใดของไทยมาก่อน สัตว์ประหลาดที่เป็นที่รู้จักกันดีจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ตามจินตนาการของสุนทรภู่ ม้านิลมังกรเป็นพาหนะของสุดสาคร นั้นเป็นสัตว์ลูกผสม โดยพ่อเป็นมังกร แม่เป็นม้า ดังนั้นจึงมีรูปร่างประหลาด ส่วนหัวและหน้ามีลักษณะเหมือนมังกร ลำตัวและเกล็ดเท้าจะเหมือนม้า ส่วนหางเหมือนพญานาค ลำตัวสีดำเหมือนนิล คุณลักษณะพิเศษของม้านิลมังกร คือ มีเขี้ยวเป็นเพชร มีเกล็ดเป็นนิล ล้วนเป็นปาน อยู่ยงคง

กระพันไม่มีอาวุธชนิดใดทำอันตรายได้ สามารถเดินบนผิวน้ำได้เหมือนกับเดินอยู่บนพื้นดิน อาศัยอยู่ในทะเล กินคน ปลา ปู หอยา ไบไม้เป็นอาหาร ชื่อของมันนิลมังกร โยคี เป็นคนตั้งชื่อให้ตามลักษณะรูปร่างว่า "ม้านิลมังกร" นับตั้งแต่บัดนั้นเป็นต้นมา ม้านิลมังกรเป็นพาหนะประจำตัวของสุตสาคร ติดตามสุตสาครไปทุกหนทุกแห่ง

ผู้วิจัยจึงสรุปความเป็นวรรณคดีไทยจากเรื่องพระอภัยมณีได้ว่าวรรณคดีไทยเรื่องนี้มี การแบ่งแยกตัวละครให้แต่ละตัวมีบุคลิกที่แตกต่างกันออกไปอย่างชัดเจน รูปลักษณะของตัวละคร จึงถูกปรับเปลี่ยนไปในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้เข้ากับวรรณกรรมโดยมีอิริยาบถตามยุคสมัยนั้นๆ การ ถ่ายทอดผ่านภาษาวรรณกรรมสู่ภาษาภาพที่เป็นภาพลักษณ์และภาพจำของแต่ละตัวละครถือเป็น ตัวแทนความหมายของวรรณกรรมไทย ซึ่งพระอภัยมณีเป็นตัวแทนของผู้ชายที่มีเสน่ห์ ผู้วิจัยจึง สนใจศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ในการออกแบบรูปลักษณตัวการ์ตูนที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อใช้วิเคราะห์ในการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูน ตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ ดังนี้

2. ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน (cartoon) หมายถึง ภาพวาดแทนสัญลักษณ์ที่แสดงออกมาด้วยการใช้เส้นอย่าง ง่าย ไม่ดูเสมือนจริง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ เล่าเรื่อง หรือแสดงแนวคิดต่างๆ ของผู้วาดเพื่อสื่อ ความหมายตามวัตถุประสงค์ เมื่อถูกนำมาใช้ในงานลักษณะต่างกัน เช่น โคมิก (comic) หรือ คา ริคาเตอร์ (caricature) หรือ อิลลัสเตรท เทล (illustrated) เป็นต้น

สุพรรณ (2556) comic หมายถึง การ์ตูนเรื่องที่มีเรื่องราวต่อเนื่องกันหลายภาพ อาจเป็น ตอนๆ ละ 2-4 ภาพหรือมากกว่า เรียกว่า การ์ตูนเป็นตอน (comic Strip) ถ้าการ์ตูนเรื่องมี ความยาวเป็นเล่มๆ เรียกว่า หนังสือการ์ตูน (comic book) ลักษณะขอบภาพการ์ตูน Comic จะไม่เน้นความสมจริงของสัดส่วน แต่เน้นที่อารมณ์ขันจากเนื้อเรื่อง หรือภาพล้อเลียนที่มีสัดส่วน ผิดปกติจากธรรมชาติไป

Caricature มาจากรากศัพท์เดิม คือ Caricare ซึ่งหมายถึงภาพล้อเลียนที่แสดงถึงการ เปรียบเปรย เสียดสี เยาะเย้ย ถากถาง หรือให้ดูขบขันโดยเน้นส่วนด้อยหรือส่วนเด่นของใบหน้า ตลอดจนบุคลิกลักษณะให้แตกต่างไปจากธรรมชาติที่เป็นจริง ส่วนมากมักใช้เป็นภาพล้อทาง การเมือง บุคคลสำคัญที่มีชื่อเสียง

Illustrated Tale หมายถึง นิยายภาพ เป็นการเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพ เป็นภาพที่มี ลักษณะสมจริงมีส่วนใกล้เคียงกับหลักกายวิภาค ฉากประกอบและตัวละครมีแสงเงา การดำเนิน เรื่องเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ทำให้สามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้คล้อยตามได้เป็นอย่างดี

ไพเราะ เรื่องศิริ (2524) การ์ตูนคือภาพวาดง่าย ๆ ที่มีแบบเฉพาะตัวไม่เหมือนภาพธรรมดาทั่วไป ภาพการ์ตูนอาจมีรูปร่างที่เกินความเป็นจริงหรือลดรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก เพื่อจุดมุ่งหมายในการบรรยายการแสดงออกมุ่งให้เกิดความตลกขบขัน ล้อเลียน เสียดสีการเมือง และสังคม ตลอดจนใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้หน้าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนั้นอาจใช้ประกอบการเล่าเรื่องบันเทิงคดี สารคดีได้อีกด้วย และที่สำคัญก็คือใช้ประกอบการเรียนการสอน ภาพวาดนี้อาจจะเป็นตอนเดียวจบหรือเป็นเรื่องสั้นๆ 2-3 ตอนจบ

เฉลิมรัฐ พิกุล (2556) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูน หมายถึงภาพเขียนล้อบุคคลหรือเหตุการณ์บางอย่าง โดยทั่วไปแล้วมักมีลักษณะขบขันจัดว่าเป็นงานศิลปะแบบหนึ่ง แม้จะเป็นภาพวาดแบบไม่ละเอียดอ่อนหรือมิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อจุดมุ่งหมายทางศิลปะก็ตาม

ผู้วิจัยจึงได้ข้อสรุปว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพที่เกิดจากการวาดเส้นหยาบๆ ไม่เน้นความสมจริงของสัดส่วน เพื่อเป็นการล้อหรือเล่าเรื่องในลักษณะต่างๆ เป็นการถ่ายทอดความรู้สึกและอารมณ์ด้วยรูปภาพ

3. การรับรู้สื่อของเด็กวัย 4 – 6 ปี

เด็กวัย 4 – 6 ปี เป็นวัยอนุบาล ชอบความเป็นอิสระในการเคลื่อนไหวและการเข้าสังคมมากขึ้น เด็กวัยนี้จะชอบพูดคุยโดยไม่รู้จักเบื่อหน่าย ชอบการฟังนิทานหรือดูภาพที่มีสีสันสดใส และไม่สามารถแยกแยะเรื่องจริงจากสิ่งที่ฟังได้ การเล่นของเด็กวัยนี้จะเน้นไปในเรื่องของการฝึกทักษะการใช้กล้ามเนื้อเนื้อมือ แขน ขา และสายตา เด็กวัยนี้ชอบเล่นของเล่นที่ช่วยทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์จากสิ่งต่างๆ เช่นการวาดรูป ปั้นดินน้ำมัน ตัดกระดาษ เป็นการฝึกทักษะการใช้กล้ามเนื้อ ชอบเล่นเลียนแบบชีวิตของผู้ใหญ่ ชอบเล่นตั้งกฎเกณฑ์ต่างๆ สื่อมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดสารไปสู่เด็ก ก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้านประสบการณ์ เจตคติ ทักษะ และค่านิยม

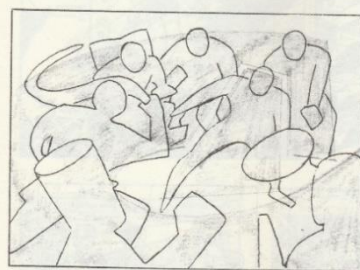
พัชรมณต์ ศุภสุข (2556) กล่าวว่า ในวัย 4 – 6 ขวบ เป็นวัยที่เด็กมีจินตนาการสูง แต่เด็กยังไม่มีความสามารถในการสังเกตเนื่องด้วยความจำกัดของจินตนาการ เมื่อเด็กเริ่มเรียนรู้การวางแผนและการคาดคะเนในสิ่งที่จะเกิดขึ้นในการเล่นนั้น เด็กเริ่มเรียนบทบาทของผู้ใหญ่หรือผู้ใกล้ชิด มีความอยากรู้อยากเห็นเด็กจะพยายามหาข้อเท็จจริงว่าผิดหรือถูก ในวัยนี้เด็กจะเริ่มตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่น และเริ่มคิดถึงการกระทำของตนเองที่ไปกระทบผู้อื่น ความเชื่อมั่นจะพัฒนาในระยะนี้โดยงานศิลปะในทางสร้างสรรค์จากประสบการณ์ใหม่ๆ

ประเสริฐ ผลิผลการพิมพ์ (2562) กล่าวว่า เด็กเล็กคิดว่าอะไรที่เคลื่อนไหวได้มีชีวิต ด้วยวิธีคิดเช่นนี้ตุ๊กตาและหนังสือการ์ตูนจึงมีชีวิต ตุ๊กตาธรรมดาที่ดีที่สุดเด็กจับแขนขาเคลื่อนไหวไปด้วยตัวของเขาเอง ตุ๊กตานี้ก็มีชีวิตขึ้นมาได้ด้วย “สมอง” และ “จิตใจ” หนังสือการ์ตูนสองมิติธรรมดา

ไม่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สามมิติ เด็กก็ลุ่มหลงได้โดยง่ายเพราะอะไรที่เห็นมีชีวิตนิทานสำหรับเด็กมักเต็มสรรพสิ่ง ต้นไม้ ดอกไม้ ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ เพียงใส่ใบหน้าลงไปก็มีชีวิตจริงๆแล้ว ซึ่งสอดคล้องกับ

ศิริลักษณ์ คลองข่อย (2555) วัยก่อนเข้าโรงเรียน 3 – 6 ปี วัยนี้ระบบประสาทและอวัยวะต่างๆ มีความเจริญวัยพอที่จะปรับตัวเข้ากับหมู่ได้ เด็กวัยนี้สามารถบอกเพศของตนได้ เด็กวัยนี้มีความอยากรู้อยากเห็นอย่างมากมาย เห็นได้จากการที่เด็กชอบตั้งคำถามอยู่เสมอ การอบรมให้ลูกรู้จักกฎระเบียบ ความดี ความชั่ว ความรับผิดชอบต่อส่วนรวมนั้น จะอบรมสั่งสอนด้วยวาจาจนนั้นยังไม่พอ จำเป็นต้องปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างให้สม่ำเสมอ จะทำให้เด็กได้รับการยอมรับจากสังคมมากขึ้น

Jean Piaget (1964) กล่าวว่า ช่วงวัย 2 – 7 ปี เป็นขั้นที่เด็กเริ่มพัฒนาความคิดในเชิงสัญลักษณ์หรือภาพ แต่ยังไม่พัฒนาการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล เด็กยังยึดเอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentrism) ค่อนข้างสูง จึงทำให้มุมมองของเขามาจากตัวเองเป็นหลัก เขารับรู้ได้ดีกับสิ่งที่ป็นรูปธรรม ไม่ใช่นามธรรม



ภาพประกอบ 6 ภาพการแสดงเห็นของเด็ก



ภาพประกอบ 7 ภาพการแสดงเห็นของผู้ใหญ่

ที่มา: ภาพประกอบจากหนังสือ Drawing Comic หัตวาดคอมิกส์สไตล์

4. ปัจจัยในการออกแบบ (Element of Design)

jaruwan wan suttimusig (2554) การนำสิ่งต่างๆ มาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดรวมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความเหมาะสมส่วนจะเกิดความงดงาม น่าสนใจหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับการนำเสนอภาพรวมของงาน ว่ามีการสื่อถึงเรื่องราว วัตถุประสงค์ ในงานการออกแบบของเรา

ความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนในกลุ่มเด็กก่อนวัยเรียน (4 - 6 ปี) สนใจเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ ภาพที่วาดไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงสวยงาม แต่ต้องวาดให้ดูเข้าใจง่าย ดังนั้นสิ่งที่ต้องคำนึงในการออกแบบรูปลักษณะตัวการ์ตูนสำหรับเด็กควรจะมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ การจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกัน สามารถสื่อบุคลิกของตัวละครได้ชัดเจน ซึ่ง การออกแบบตัวละครขึ้นอยู่กับส่วนประกอบหลัก 3 อย่าง คือ ขนาด (size) รูปทรง (shape) และสัดส่วน (proportion) ในการออกแบบตัวละครควรเริ่มจากรูปทรงแบบง่ายๆ ไม่ยุ่งยาก ไม่สลับซับซ้อน

4.1 องค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ

การใช้เส้นเป็นองค์ประกอบพื้นฐานหลักในการเริ่มชิ้นงานออกแบบ นักออกแบบสามารถใช้เส้นเพื่อสื่ออารมณ์ความหมายและความรู้สึกในงานออกแบบนั้นๆ การเลือกใช้เส้นมีความสำคัญต่องานออกแบบทุกประเภท เป็นไปตามลักษณะงานและสิ่งที่ผู้ออกแบบต้องการจะสื่อสารอารมณ์ รูปลักษณะในตัวงานให้ผู้รับสารรับรู้และเข้าใจถึงความหมายที่ต้องการจะสื่อในงานออกแบบนั้นๆ

4.1.1 เส้น (Line) โดยพื้นฐานของการออกแบบ เส้นเกิดจากจุดหลายๆจุดเรียงต่อกันไปอย่างต่อเนื่อง ก็จะเป็นเส้นและเกิดเป็นรูปร่างขึ้น องค์ประกอบของการออกแบบของ รูปทรง รูปร่าง ก็คือการนำเส้นมาเรียงร้อยประกอบกัน จนเป็นรูปทรงต่างๆ โดยลักษณะของเส้นจะมี 2 ลักษณะ คือ

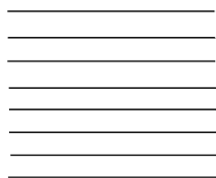
เส้นตรง (Straight Line)

เส้นโค้ง (Curve Line)



ภาพประกอบ 8 ลักษณะของเส้นแต่ละประเภท

4.1.2 เส้นแนวนอน (Horizontal Lines) ให้ความรู้สึกแสดงออกถึงความเรียบง่าย, ผ่อนคลาย, เน้นเฉย นักออกแบบสามารถนำมาใช้ในงานที่แสดงถึงความกว้างขวาง สงบนิ่ง



ภาพประกอบ 9 เส้นแนวนอน (Horizontal Lines)

ที่มา: <https://sites.google.com/site/sudaratsirisom2538/hnwy-kar-reiyn-ru2>

4.1.3 เส้นตั้ง (Straight Lines) ให้ความรู้สึกแสดงออกถึงความรู้สึกมั่นคง จริงจัง ความสง่า ความเป็นระเบียบ



ภาพประกอบ 10 เส้นตั้ง (Straight Lines)

ที่มา: <https://sites.google.com/site/sudaratsirisom2538/hnwy-kar-reiyn-ru2>

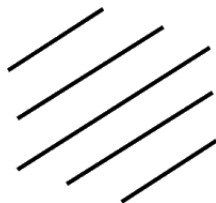
4.1.4 เส้นโค้ง (Curve Lines) ให้ความรู้สึกแสดงออกถึงการเคลื่อนไหว นุ่มนวล ความอ่อนไหว อ่อนโยน อ่อนน้อม เศร้าโศก



ภาพประกอบ 11 เส้นโค้ง (Curve Lines)

ที่มา: <https://sites.google.com/site/sudaratsirisom2538/hnwy-kar-reiyn-ru2>

4.1.5 เส้นเฉียงหรือเส้นทแยง (Diagonal Lines) ให้ความรู้สึกแสดงออกถึงความกระตือรือร้น, ว่องไว, ไม่หยุดนิ่ง, ไม่มั่นคง แสดงถึงความรู้สึกรวดเร็วและเกิดทิศทาง



ภาพประกอบ 12 เส้นเฉียงหรือเส้นทแยง (Diagonal Lines)

ที่มา: <https://sites.google.com/site/sudaratsirisom2538/hnwy-kar-reiyn-ru2>

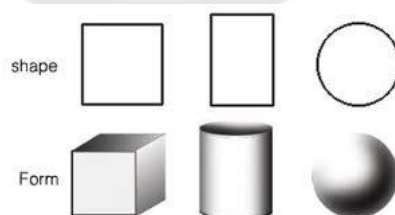
4.1.6 เส้นหยักหรือเส้นซิกแซก (Zigzag Lines) ให้ความรู้สึกแสดงออกถึงความตื่นเต้น, ให้จังหวะกระแทก การเคลื่อนไหวรุนแรง ไม่แน่นอน



ภาพประกอบ 13 เส้นหยักหรือเส้นซิกแซก (Zigzag Lines)

ที่มา: <https://sites.google.com/site/sudaratsirisom2538/hnwy-kar-reiyn-ru2>

4.1.7 รูปร่าง และ รูปทรง (Shape and Form)



ภาพประกอบ 14 รูปร่าง, รูปทรง

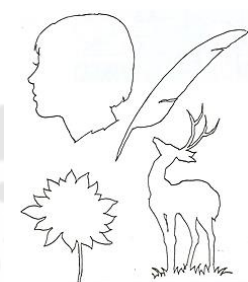
ที่มา: <https://sites.google.com/site/kongthapsitthikhetkan/bth-thi>

รูปร่าง (Shape) จะมีความหมายถึงการประกอบกันของเส้นโค้งหรือเส้นตรง เป็น
ลักษณะ 2 มิติ

รูปทรง (Form) จะมีความหมายถึงการประกอบกันของเส้นโค้งหรือเส้นตรง เป็น
ลักษณะ 3 มิติ

รูปร่าง และ รูปทรง จะมีลักษณะที่จำแนกความแตกต่างได้ดังนี้

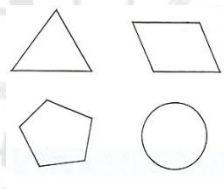
1. รูปร่าง และ รูปทรง ของธรรมชาติ



ภาพประกอบ 15 รูปร่าง และ รูปทรง ของธรรมชาติ

ที่มา: http://119.46.166.126/self_all/selfaccess10/m4/art4_1/lesson1/lesson1_1.php

2. รูปร่าง และ รูปทรง เรขาคณิต



ภาพประกอบ 16 รูปร่าง และ รูปทรง เรขาคณิต

ที่มา: http://119.46.166.126/self_all/selfaccess10/m4/art4_1/lesson1/lesson1_1.php

3. รูปร่าง และ รูปทรง อีสระ



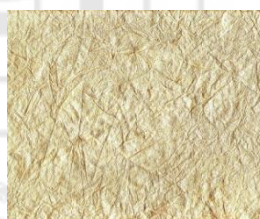
ภาพประกอบ 17 รูปร่าง และ รูปทรง อีสระ

ที่มา: http://119.46.166.126/self_all/selfaccess10/m4/art4_1/lesson1/lesson1_1.php

4.1.8 ลักษณะของพื้นผิว (Texture)



ภาพประกอบ 18 ลักษณะพื้นผิวไม้



ภาพประกอบ 19 ลักษณะพื้นผิวผ้า

ที่มา: http://netchanok012.blogspot.com/p/blog-page_3.html

พื้นผิว (Texture) หมายถึงบริเวณผิวนอกของวัสดุต่างๆ ซึ่งมีผลต่อความรู้สึกในเรื่องของความงาม ระยะเวลา ,น้ำหนัก และประโยชน์ใช้สอย ลักษณะที่สัมผัสได้ของพื้นผิว มี 2 ประเภท คือ

1. พื้นผิวที่สัมผัสทางตาและสัมผัสทางกาย

การนำเอาพื้น ผิวในลักษณะ ต่าง ๆ มาใช้ เพื่อสร้างสรรค์ความงาม และประโยชน์ใช้สอย โดยในการออกแบบ พื้นผิวจะถูกนำมาใช้ในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น พื้นผิวของกระจก ที่ให้ความรู้สึกนุ่มนวล หูหระ ผิวนุ่มของโซฟาหนังสัตว์ ให้ความรู้สึก อบอุ่นนุ่มนวล นำพักผ่อน เป็นต้น

2. พื้นผิวที่สัมผัสได้ทางสายตา

การสัมผัสทางสายตาไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิววัตถุนั้น ๆ เช่น การวาดภาพก้อนหินบนกระดาษ จะให้ความรู้สึกเป็นก้อนหิน แต่เมื่อสัมผัสเป็นกระดาษ หรือใช้กระดาษพิมพ์ลายไม้ หรือลายหินอ่อน เพื่อปะทับบนผิวหน้าของสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น ลักษณะเช่นนี้ถือว่า เป็นการสร้างพื้นผิวลวงตาให้สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นเท่านั้น

4.1.9 ช่องว่าง ระยะ (Space)



ภาพประกอบ 20 ช่องว่าง ระยะ (Space)

ที่มา: <https://sites.google.com/site/artelementsm4/briwen-wang>

ช่องว่าง ระยะ หมายถึงช่องว่างรอบๆวัตถุ และช่องว่างของวัตถุโดยการออกแบบจะต้องให้มีความสัมพันธ์กัน หากมีการจัดวางเนื้อที่ หรือระยะ ของสิ่งของอย่างถูกต้องกลมกลืนกัน ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง สี หรือช่องว่าง ก็จะทำให้เกิดความเป็นระเบียบและ เห็นถึงความเด่นชัดของผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ

4.1.10 สัดส่วน (Proportion)



ภาพประกอบ 21 สัดส่วน (Proportion)

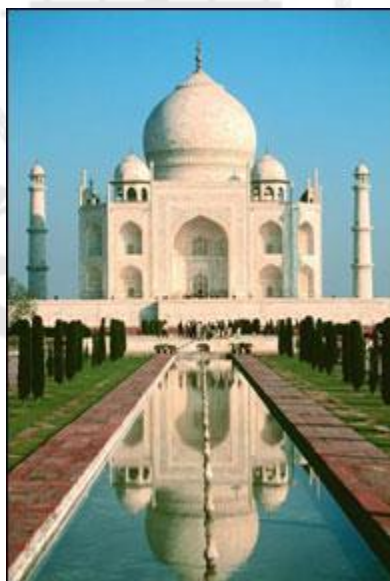
ที่มา: http://119.46.166.126/self_all/selfaccess10/m4/art4_1/lesson1/lesson1_1.php

สัดส่วน (Proportion) หมายถึงความสัมพันธ์ของขนาด กว้าง ,ยาว สูง ,ใหญ่ ,เล็ก ,หรือความลึก ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือมีปริมาตรที่สัมพันธ์กันระหว่าง สิ่งสองสิ่งที่มีรูปทรง หรือขนาดแตกต่างกัน เช่น เด็กกับผู้ใหญ่ , แจกันกับดอกไม้ เป็นความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบต่างๆ ขององค์ประกอบ สัดส่วนคือ ความสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาดในส่วนต่างๆ ของรูปทรง ในการออกแบบ คือ การสร้างความสัมพันธ์ของสัดส่วนให้มีความเหมาะสมจะความเหมาะสมกัน เพื่อให้เกิดความงามของงานออกแบบนั้นๆ

4.1.11 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุล (Balance) หมายถึง ความรู้สึกเท่ากันทั้งสองข้าง ความสมดุล คือ องค์ประกอบ ในงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ตามหลักในงานออกแบบนั้น ความสมดุลแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ ใน ทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือ ในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริง



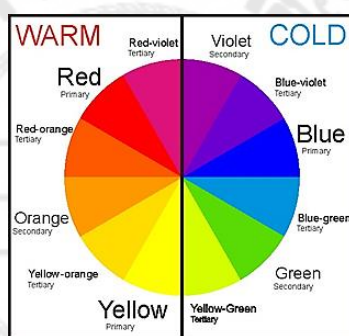
ภาพประกอบ 22 ความสมดุล (Balance)

ที่มา: <https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/balance/>

ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวา ไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความ สมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดย เลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่า หรือ เลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

4.1.12 สี (Color)

มีอิทธิพลอย่างมาก ในเรื่องของการออกแบบ นักออกแบบโดยทั่วไปควรที่จะรู้จัก ทฤษฎีเรื่องของสี เช่น สีร้อน สีเย็น สีคู่ตรงข้าม และ มีความรู้ในเรื่องอิทธิพลของสีที่มีต่อความรู้สึกของคน



ภาพประกอบ 23 สี (Color)

ที่มา: <http://www.km-web.rmutt.ac.th/?p=98>

สีแดง	ให้ความรู้สึก	ตื่นเต้น ร้อนแรง ทะเยอทะยาน แสดงถึงการมีพลังอำนาจ
สีเขียว	ให้ความรู้สึก	สงบ ผ่อนคลาย สงบร่มรื่น เบิกบาน
สีขาว	ให้ความรู้สึก	ว่างเปล่า เรียบง่าย สะอาด ความดีและความบริสุทธิ์
สีดำ	ให้ความรู้สึก	ลึกลับซับซ้อน น่าสะพรึงกลัว เข้มแข็ง ทำลาย
สีเหลือง	ให้ความรู้สึก	อบอุ่น มิตรภาพ สนุกสนานรื่นเริง สดใส
สีม่วง	ให้ความรู้สึก	มีเสน่ห์ นุ่มนวล สง่างาม ลึกลับ
สีน้ำตาล	ให้ความรู้สึก	มั่นคงเด็ดเดี่ยว สุขุม เรียบง่าย
สีเทา	ให้ความรู้สึก	เป็นกลาง ความสมดุล ความสงบนิ่ง
สีฟ้า	ให้ความรู้สึก	อิสระ สงบสุข สว่างสดใส

จะเห็นได้ว่าในงานออกแบบนั้นจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อประกอบไปด้วยองค์ประกอบอัน ได้แก่ เส้น รูปทรง รูปทรง พื้นผิว พื้นสีและสี ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นองค์ประกอบพื้นฐานอันจะขาดไม่ได้สำหรับงานศิลปะ และข้อที่ควรคำนึงเบื้องต้นของนักออกแบบที่ใช้งานศิลปะในการสื่อสารเป็นหลัก

5. การ์ตูนอเมริกัน ค่าย Marvel Comic

ลงทุนแมน (2557) Stanley Martin Lieber หรือที่เรารู้จักกันในนาม Stan Lee เพิ่งเสียชีวิตวันจันทร์ที่ 12 พฤศจิกายน 2018 ด้วยอายุ 95 ปี เขาเป็นผู้ก่อตั้งอาณาจักร Marvel และเป็นผู้ให้กำเนิดเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ทั้งหลายที่เราคุ้นเคยกันทุกวันนี้

Stanley Martin Lieber เกิดเมื่อวันที่ 28 ธันวาคม ค.ศ. 1922 ที่ นิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่ออายุได้ 19 ปี เขาได้มีส่วนร่วมในการใส่บทบาทและเรื่องราวของ Captain America ในรูปแบบเวอร์ชันการ์ตูนภายใต้บริษัท Timely Comics (ภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็น Marvel) หลังจากนั้นซูเปอร์ฮีโร่ตัวแรกภายใต้ฝีมือของเขาชื่อว่า Destroyer ก็ได้เกิดขึ้นพร้อมกับซูเปอร์ฮีโร่อีกจำนวนมากในเวลาถัดมา อย่างไรก็ตามเมื่อเข้าในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เขาก็ต้องหยุดวาดการ์ตูนเนื่องจากถูกเรียกตัวให้ไปเข้าร่วมกับแผนกสื่อสารของกองทัพ แต่นั่นก็ไม่ได้หยุดจินตนาการในการสร้างซูเปอร์ฮีโร่ของเขาลง เพราะขณะที่อยู่ในกองทัพ เขาก็ยังคงวาดการ์ตูนอยู่เสมอ ภายหลังสงครามจบ บริษัท Timely Comics ได้ชวนเขากลับไปทำงานอีกครั้ง เพื่อต้องการให้เขาสร้างซูเปอร์ฮีโร่ใหม่ซึ่งเป็นที่ยอมรับกว่าของบริษัท DC Comics (ซึ่งก็คือค่ายของซูเปอร์ฮีโร่ฝั่ง Batman, Wonder Woman เป็นต้น)

ซูเปอร์ฮีโร่ที่สร้างขึ้นใหม่จึงต้องปรับเปลี่ยนลักษณะให้แตกต่างจากเดิม โดยในอดีตซูเปอร์ฮีโร่มักจะจับกลุ่มแค่เฉพาะเด็ก แต่ตอนนี้ฮีโร่ตัวใหม่ที่เกิดขึ้นจะต้องจับกลุ่มผู้ใหญ่ได้ด้วย

พอเป็นแบบนี้แล้ว ซูเปอร์ฮีโร่ที่เกิดขึ้นจึงต้องมีลักษณะของอารมณ์เข้ามาผสมให้คล้ายกับคนมากขึ้น หลังจากนั้น Stan Lee กับ Jack Kirby ซึ่งเป็นอดีตนักวาดการ์ตูนให้กับทางฝั่ง DC Comics มาก่อน ได้นำแนวคิดการใส่อารมณ์ มาร่วมมือกันสร้างซูเปอร์ฮีโร่ที่มีลักษณะเป็นทีมครั้งแรก ในเรื่องที่มีชื่อว่า Fantastic Four ซึ่งเป็นปีเดียวกันกับที่บริษัทเริ่มใช้ชื่อแบรนด์ว่า Marvel Comics

News (2561) Marvel Comic ย้อนกลับไปเมื่อ 80 ปีที่แล้วเมื่อปี ค.ศ. 1939 การ์ตูนจาก Marvel Comics หรือ (Timely Comics) เล่มแรกได้ถือกำเนิดขึ้นจากตัวละครแรกที่คนรู้จัก Human Torch ไม่น่าเชื่อเลยว่าปัจจุบันจะกลายเป็นจักรวาลมาร์เวลที่มีแฟนอยู่ทุกทิศทั่วโลก ทั้งยังมีภาพยนตร์ขึ้นแท่นสร้างรายได้มากที่สุดของโลกอย่าง Avengers: Endgame ที่ทุบสถิติรายได้

ทั่วโลกอยู่ที่ \$2,793,274,168 ในเดือนนี้จึงถือเป็นโอกาสพิเศษที่ดีที่เราจะร่วมเฉลิมฉลองวันสำคัญกับพวกเขาในวันที่ 31 สิงหาคม 2019

หากย้อนกลับไปได้จุดเริ่มต้นเมื่อ 80 ปีที่แล้วบริษัท Timely Comics ถือกำเนิดโดย มาร์ติน กู๊ดแมน พร้อมนักเขียนการ์ตูนวัยหนุ่ม สแตน ลี ที่ถูกจ้างมาเป็นผู้ช่วย แต่ภายใน 2 ปีหลังจากนั้น เขาก็ได้เลื่อนตำแหน่งเป็นบรรณาธิการของ Marvel Comics ก่อนจะสร้างผลงานร่วมกับ แจ็ค เคอร์บี้ อย่าง The Fantastic Four ที่เป็นซูเปอร์ฮีโร่แนวใหม่ในยุคนั้น ทั้งคู่สร้างตัวละครที่ใกล้เคียงกับมนุษย์ มีปัญหาในชีวิตไม่ต่างกับมนุษย์ทั่วไป ทำให้พวกเขาเข้าถึงคนดูได้ง่ายมากกว่าซูเปอร์ฮีโร่แนวเดิมๆที่เคยมีมา ด้วยสไตล์การเขียนแบบนี้ทำให้การ์ตูนของ Marvel Comics ได้รับความนิยม

และก่อกำเนิดตัวละครอื่นๆตามมาอีกมากมาย ทั้ง The Incredible Hulk, Iron Man, the Mighty Thor, the X-Men, the Avengers และ The Inhumans

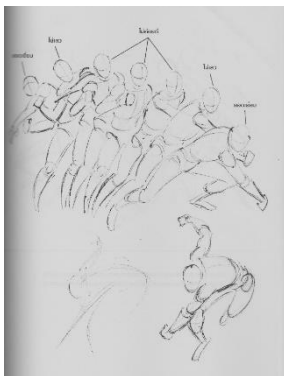
จะเห็นได้ว่าองค์ประกอบสำคัญของมาร์เวลสตูดิโอ คือ บทบาทของตัวละครแต่ละตัวที่มีรายละเอียดที่ช่วยดึงดูดความน่าสนใจ อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงบุคลิกของตัวละครในการดำเนินเรื่องที่น่าติดตาม รวมถึงการสร้างตัวละครมนุษย์ธรรมดาให้มีพลังพิเศษเหนือมนุษย์ มีคาแรคเตอร์ที่กล้าหาญต่อสู้สิ่งเลวร้าย ด้านบุคลิกของตัวละครแต่ละตัวจะมีการใช้สีเพื่อเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความหมายที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใต้การออกแบบบุคลิกตัวละครนั้นๆ

เพื่อศึกษาถึงปัจจัยในด้านการออกแบบบุคลิกตัวละครเป็นภาพการ์ตูนที่ได้รับความนิยม ผู้วิจัยจึงได้ค้นคว้าโดยการศึกษาจากภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูน และหนังสือการ์ตูน รวมถึงสื่อที่มีความสอดคล้องที่สามารถหาได้และนำมาเป็นกรณีศึกษา โดยศึกษาจากรูปแบบโครงสร้างตัวละคร ลายเส้น การใช้สี ลักษณะท่าทางตัวละครเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการออกแบบบุคลิกตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีดังนี้

6. ลักษณะเด่นของการ์ตูน Marvel Comics

6.1 ลักษณะเด่นของการ์ตูน Marvel Comics

6.1.1 เส้น การใช้เส้นที่มีความเคลื่อนไหว คุณลักษณะของเส้นที่มีความหนา บาง เข้ม อ่อน เล็ก ใหญ่ คมชัด พร่าเลือน สั้นยาว ทิศทางตั้งตรง เฉียง นอน เลี้ยวโค้ง การใช้เส้นโค้งแสดงถึงการบิดตัวโดยอาศัยจังหวะและน้ำหนักของเส้นหนาเส้นบางช่วยสร้างมิติของภาพ



ภาพประกอบ 24 ภาพประกอบจากหนังสือ Drawing Comic หัตวาดคอมิกส์สไตล์

ที่มา: ภาพประกอบจากหนังสือ Drawing Comic หัตวาดคอมิกส์สไตล์

ความรู้สึกที่เกิดจากเส้น

1. เส้นตรง = แข็งแรง แน่นหนา ไม่ประนีประนอม หยาบ ชัยชนะ
2. เส้นโค้งน้อย = อ่อนโยน สบาย เปลี่ยนแปลง เคลื่อนไหว เชื้อยชา
3. เส้นโค้งวงแคบ = เปลี่ยนทิศทางรวดเร็ว เคลื่อนไหวรุนแรง
4. เส้นโค้งวงกลม = ทิศทางตายตัว มีระเบียบ นิ่ง
5. เส้นโค้งกันหอย = เคลื่อนไหว ขยาย หดตัว คลื่นคลาย
6. เส้นฟันปลา = หักเหวี่ยงทันหัน กระตุก ชะงัก ชัดแย้งรุนแรง

ความรู้สึกที่เกิดจากทิศทางของเส้น

1. เส้นนอน = กลมกลืนกับแรงดึงดูดโลก พักผ่อน สงบ เนย
2. เส้นตั้ง = สมดุล มั่นคง เด่น เป็นสง่า เจียบขรึม รุ่งเรือง
3. เส้นเฉียงตรง = เคลื่อนไหว นำสายตา ไม่มั่นคง
4. เส้นเฉียงโค้ง = ขาดระเบียบ ตามยถากรรม พุ่งเข้า – ออก อ่อนแรง

6.1.2 สัดส่วน ข้อมูลจากหนังสือ Drawing Comic หัตวาดคอมิกส์สไตล์ กล่าวว่า การวาดตัวบุคคลในการ์ตูนคอมิกส์ หนังสืออีโรบอกล่าเรื่องราวของผู้คนของยุคสมัย สัดส่วนแบบฮีโร่จึงมีลักษณะไหล่กว้างและผิ้วยาว ส่วนสะโพกสอบเข้า โดยธรรมชาติแล้วลายเส้นของผู้ชายจะมีเหลี่ยมมุมมากกว่าผู้หญิง ข้อศอกอยู่ต่ำกว่าเอวเล็กน้อย ตัวละครผู้หญิงจะถูกวาดขึ้นมาให้ดูลีนไหลและนุ่มนวล ไม่นั่นกล้ามเนื้อ ตรงข้ามกับตัวละครชายที่เน้นกล้ามเนื้อและเหลี่ยมมุม



ภาพประกอบ 25 สัดส่วนชาย



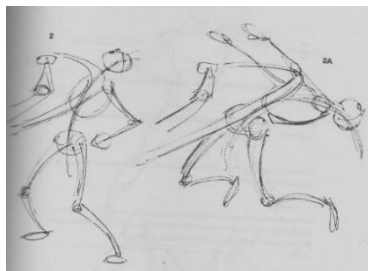
ภาพประกอบ 26 สัดส่วนหญิง

ที่มา: ภาพประกอบจากหนังสือ Drawing Comic หัวข้อคอมิกส์สไตล์

6.1.3 ลักษณะท่าทาง การวาดภาพการ์ตูนฮีโร่ในรูปแบบของมาร์เวล คอมิกส์ จะเห็นได้ว่าการวาดภาพที่ทำให้ตัวการ์ตูนมีความเคลื่อนไหว มีชีวิต มีแอคชั่นที่ดูมีความเกินจริง ให้ตัวละครผ่อนคลาย ลื่นไหล ดูขยับตัวอยู่ตลอดเวลาโดยใช้เส้นร่างกำหนดทิศทางของการเคลื่อนไหว กำหนดลักษณะการโค้ง การบิดตัว การมีจังหวะของท่วงท่า สามารถกำหนดได้จากเส้นกลางลำตัวเส้นเดียว



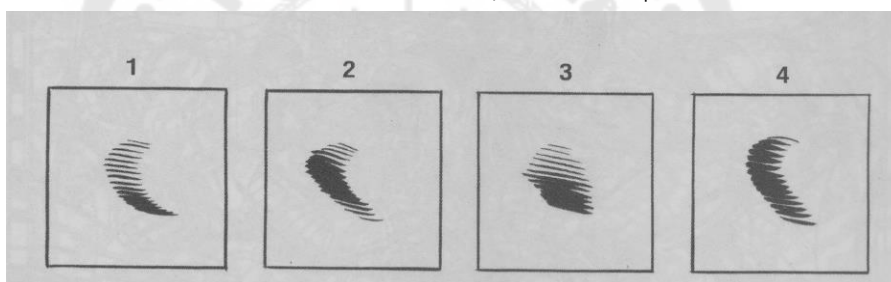
ภาพประกอบ 27 เส้นแสดงการเคลื่อนไหว 1



ภาพประกอบ 28 เส้นแสดงการเคลื่อนไหว 2

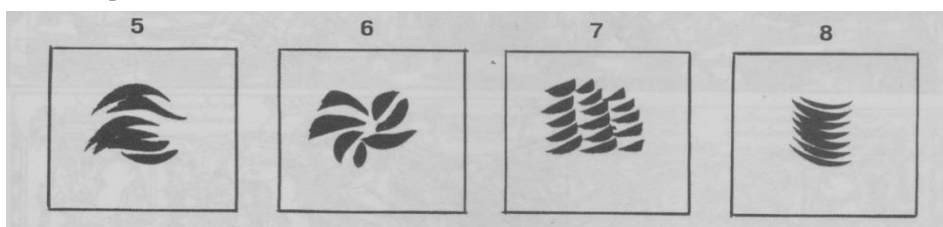
ที่มา: ภาพประกอบจากหนังสือ Drawing Comic หัตถ์วาดคอมิกส์สไตล์

6.1.4 การลงหมึก เป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของการวาดการ์ตูนคอมิกส์ สามารถใช้ปากกาดีไซน์ (Ruling pen) หรือฟู่กัน ขึ้นอยู่กับการลงน้ำหนัก การใช้ฟู่กันเหมาะกับการถมสีดำในบริเวณกว้างเส้นที่ต้องสะอาด คมชัด เฉียบขาด ไม่ขรุขระเป็นช่วงๆ



ภาพประกอบ 29 เส้นการลงหมึก

ตัวอย่างลายเส้นช่องที่ 1 – 4 เรียกว่าเส้นพริ้วแบบขนนก (Feathering) วาดด้วยฟู่กัน ขนเซเบิลเบอร์ 3 ของวินเซอร์ นิวตันจะเริ่มจากเส้นบางและเพิ่มขนาดความหนาโดยการปรับน้ำหนักตอนลงฟู่กันให้แตกต่างกัน



ภาพประกอบ 30 เส้นการลงหมึกโดยใช้ฟู่กัน

ที่มา: ภาพประกอบจากหนังสือ Drawing Comic หัตถ์วาดคอมิกส์สไตล์

ตัวอย่างลายเส้นช่องที่ 5 – 8 วาดโดยใช้ด้านข้างของพู่กัน ส่วนใหญ่เทคนิคนี้ใช้ลงหมึกที่ศีรษะตัวละคร นอกจากหมึกดำจะทำให้ภาพดูมีน้ำหนักจับต้องได้แล้ว ยังช่วยดึงดูดสายตาไปยังองค์ประกอบที่ต้องการเน้น หมึกดำจะช่วยสร้างบรรยากาศตื่นเต้นเร้าใจให้ภาพได้

ตัวอย่างภาพการ์ตูน Comic บนกระดาษที่มีการเน้นกล้ามเนื้อและใช้เทคนิคการลงหมึกแบบถมดำที่เงา



ภาพประกอบ 31 ตัวอย่างการลงหมึกแบบถมดำ

ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/394627986083603662/>

ตัวอย่างภาพโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์วาดภาพแบบดิจิทัล โดยการสร้างเงาด้วยการไล่เฉดสีแทนการถมดำแบบการลงหมึก เช่น สีแดงเงาเป็นสีแดงเข้ม



ภาพประกอบ 32 ตัวอย่างการสร้างเงาด้วยโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์

ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/394627986083603662/>

ตัวอย่างภาพตัวอย่างภาพโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์วาดภาพแบบดิจิทัล มีการคำนึงถึงการใช้ทฤษฎีสีเบื้องต้น 2 วิธี คือ การใช้สีกลมกลืนกับการใช้สีตัดกันขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์ผลงาน การใช้สี 2 วิธีนี้สามารถแยกย่อยออกได้เป็น 7 แบบ ดังนี้ สีเอกรงค์

(Monochrome) สีตรงข้าม (Complimentary Colours) สีเกือบตัดกัน (Split Complimentary Colours) สีตรงข้ามสองคู่เคียงกัน (Teradic Colour) สีสามเส้น (Tradic Colours) และสีสี่เส้น (Quadratic Colours)



ภาพประกอบ 33 ตัวอย่างการวาดภาพโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/394627986083603662/>

แสงและเงา (Light & Shade) เมื่อแสงส่องกระทบกับวัตถุจะทำให้เกิดเงาในตำแหน่งที่อยู่ตรงข้ามกับแสง ค่าน้ำหนักของแสงและเงาที่เกิดขึ้นบนวัตถุสามารถแบ่งได้ดังนี้ บริเวณสว่างจัด (Highlight) บริเวณสว่าง (Light) บริเวณมืด (Shade) บริเวณมืดจัด (Hight Shade) และบริเวณเงา (Shadow)

น้ำหนักของแสงและเงา (Tone) น้ำหนัก คือ ความอ่อนแก่ของบริเวณที่สว่างและบริเวณที่มืด หรือความอ่อนแก่ของสีดำ น้ำหนักของแสงเงาตามธรรมชาติในความเข้มระดับที่แตกต่างกันในงานหนึ่งชิ้นจะทำให้เกิดปริมาตรของรูปทรง ให้อารมณ์ความรู้สึก รวมถึงการสร้างมิติให้ความลึกในภาพ ในการออกแบบรูปลักษณะตัวละครนั้น เป็นการนำองค์ประกอบของศิลปะการออกแบบเข้ามาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารกับเด็ก นักออกแบบที่ดีจึงควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับองค์ประกอบทางศิลปะที่จะนำมาใช้ในงานออกแบบ ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวและสี จัดวางในตำแหน่งที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดความสวยงาม สามารถนำองค์ประกอบด้านความสมดุล กลมกลืน ความเรียบง่าย ชัดแย้ง มาประยุกต์ใช้ให้เกิดความน่าสนใจเพื่อให้สอดคล้องกับองค์ประกอบกับวัตถุประสงค์ในการออกแบบนั้นเกิดความสมบูรณ์สวยงาม

7.การใช้สื่อการ์ตูนในงานวรรณกรรมสำหรับเด็ก

จากงานของ (Mackey 2011) Margaret Mackey พูดถึงการขายสินค้าที่มาจากวรรณกรรมเด็กในสื่อทีวี ผู้ขายมักจะนำเอาวรรณกรรมสำหรับเด็กที่ถูกแปลเป็นสื่อการ์ตูนและ

สามารถนำตัวการ์ตูนมาขยายเพื่อผลิตเป็นสินค้าต่อยอดทางธุรกิจ หมายความว่าวรรณกรรมสำหรับเด็กไม่ได้หยุดอยู่ที่การออกแบบตัวการ์ตูน แต่ยังสามารถขยายไปอยู่ในงานภาพยนตร์ใน ตลาดภาคธุรกิจด้วยการนำตัวการ์ตูนมาผลิตเป็นของเล่น ซึ่งของเล่นเหล่านี้ผู้ปกครองเป็นคนซื้อ ให้มาจากการเรียกร้องของเด็กที่ได้ดูการ์ตูนผ่านทีวี ดังนั้นหนังสือวรรณกรรมสำหรับเด็กโดยทั่วไป มักไม่ได้รับความสนใจจากเด็กมากนัก เนื่องจากเด็กไม่สามารถนำเรื่องราวไปเล่ากับเพื่อนได้ เพราะภาพในจินตนาการของเด็กแต่ละคนนั้นแตกต่างกันจึงได้เกิดเป็นตัวการ์ตูนขึ้นมา เพื่อที่เด็ก ได้มีความจำร่วมกันในรูปแบบของตัวการ์ตูน เช่น ลักษณะของตัวการ์ตูนฮีโร่จะมีความกล้าหาญ แข็งแกร่ง ว่องไว เด็กจะสามารถนำไปเล่าให้เพื่อนฟังได้และเมื่อเด็กได้เห็นของเล่นที่มาจากภาพตัว การ์ตูนที่เขาชื่นชอบและเกิดความอยากได้อยากมีมาเพื่ออวดเพื่อแสดงการมีอยู่ของตัวเองตัว นั้น เมื่อการ์ตูนนั้นจบแต่ตัวละครที่เป็นของเล่นยังคงอยู่กับเขาตลอดไป เพราะฉะนั้นธุรกิจการ นำเอาวรรณกรรมสำหรับเด็กมาแปรรูปเป็นสื่อการ์ตูนและสินค้าของเล่นสำหรับเด็กจึงไปได้ดี

ในส่วนของ (Brenner 2011) กล่าวว่าว่าการสร้างการ์ตูนขึ้นมาหนึ่งเรื่องจำเป็น จะต้องมียุทธศาสตร์ที่ดีและเหมาะสมสำหรับเด็ก ด้วยความที่เด็กมีจินตนาการสูงมากการสร้าง การ์ตูนสำหรับเด็กจึงควรมีข้อจำกัดที่จะสามารถเติมเต็มจินตนาการให้เด็กเหล่านั้น จึงเกิดเป็นภาพ การ์ตูนที่เป็น Comic ขึ้นมา การเป็น Comic จะดีกว่าการใช้คนเล่นเพราะมีส่วนของความเป็น แฟนตาซีที่มีความมากกว่าชีวิตปกติ ทำให้เด็กชอบดูการ์ตูนมากกว่าการดูละครเพราะมีความทะลุ กรอบของชีวิตแบบปัจจุบันทำให้เด็กมีความสุขไปกับการปล่อยจินตนาการของพวกเขา

เพราะฉะนั้น Margaret Mackey และ Robin Brenner พุดไปในทิศทางเดียวกันว่า จากวรรณกรรมเด็กมาเป็นการ์ตูนนั้นจะต้องเหลือพื้นที่ให้เด็กไปจินตนาการต่อได้ และการมี การ์ตูนสามารถสื่อสารกับเด็กได้ดีกว่าการดูละครหรือการอ่านจากตัวหนังสือ เพราะเด็กเล็กจะมีความจำลักษณะเป็นภาพไม่ใช่จากตัวหนังสือ การ์ตูนจึงเป็นสื่อที่ให้เด็กจำได้มากกว่า ในขณะที่ Margaret Mackey ได้กล่าวว่า เมื่อเด็กมีภาพจำในตัวการ์ตูนในส่วนของภาคธุรกิจซึ่งได้นำเอา จุดเด่นข้อได้เปรียบมาสร้างเป็นสินค้าและผลิตภัณฑ์ผ่านภาพจำที่มาจากทีวี ซึ่งทีวีเป็นจุดสื่อสาร กับเด็ก ดังนั้นเมื่อเด็กดูทีวีและเห็นทั้งการ์ตูนและโฆษณาสินค้าที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนจึงทำให้กระตุ้น เศรษฐกิจภาคธุรกิจให้ผลิตสินค้าที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนเด็กมาขายเพื่อดึงดูดความสนใจ

โดยสรุปผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการสร้างการ์ตูนที่มีพื้นฐานมาจากวรรณกรรมเด็ก ให้ ประโยชน์ในการที่เด็กจะสามารถจินตนาการได้ เมื่อเด็กมีจินตนาการร่วมกันเด็กจะมีภาพจำ ร่วมกันเพราะฉะนั้นการ์ตูนหนึ่งตัวก็จะเข้าถึงเด็กได้มากกว่า เมื่อเด็กได้ดูการ์ตูนก็จะมีคามถวิลหาหรือมีความอยากได้ของเล่นและต่อยอดเป็นของใช้และผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องสำหรับเด็ก ดังนั้น

วรรณกรรมสำหรับเด็กไม่ได้หยุดอยู่แค่ตัวหนังสือ แต่ถูกถ่ายทอดจากตัวหนังสือเป็นภาษาภาพ ด้วยการเป็นการ์ตูนผ่านสู่เด็กทางทีวี ทำให้เกิดธุรกิจการสร้างการ์ตูนไปสู่ของเล่นและผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก

8.งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างตัวละคร

ปณิตา สมตระกูล (2552) และการออกแบบศิลปกรรมในการสร้างสรรค์งานอนิเมชันจากพุทธประวัติ ในการสร้างสรรค์ตัวละครนั้น จำเป็นที่จะต้องกำหนดเรื่องของภูมิหลัง เพราะจะทำให้ง่ายต่อการวาดภาพในทางความคิดของผู้สร้างสรรค์เอง เมื่อสามารถกำหนดภูมิหลังในเรื่องของความเป็นมา และสังคมที่ตัวละครนั้นเคยอยู่ เช่น พ่อและแม่เป็นใคร สภาพอย่างไร มีฐานะอย่างไรในสังคม

เกียรติยศ ประพฤติชอบ (ศึกษาเรื่อง “การ์ตูน” สื่อที่น่าจับตา มาพร้อมมูลค่าที่จับใจ “การ์ตูน” ถือเป็นเครื่องมือทางการตลาดในการสร้าง Brand Engagement ที่มีแบรนด์เป็นจุดเชื่อมต่อ ซึ่งการสร้าง ความผูกพันกับลูกค้าหรือผู้บริโภคก็ต้องมีอาศัยการตลาดเชิง Experience marketing เพื่อทำให้ลูกค้าหรือผู้บริโภคมีเป้าหมาย โอกาสได้สัมผัส เมื่อลูกค้ามีประสบการณ์ที่ดี ย่อมจะเกิดการบอกต่อ นอกจากนั้น “การ์ตูน” เครื่องมือการสื่อสารประเภท Entertainment content ที่ผสมผสานเทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) ซึ่งถือเป็นรูปแบบการสื่อสารที่สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคสื่อของคนรุ่นใหม่ และหากออกแบบการ์ตูนให้ดีมีเรื่องราวจะสามารถส่งเสริม Engagement ให้กับผลิตภัณฑ์หรือบริการอีกทางหนึ่งด้วย

พงศกร ศรีชูวงศ์ (2556) ศึกษาเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษาผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย ผู้สร้างวัฒนธรรม (Marvel, D.C. Comic) ได้เริ่มทำการสังคายนาในแง่ของเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในยุค Golden Age เช่น ซูเปอร์แมน (Superman) ได้มีการปรับเปลี่ยนในแง่ของประวัติความเป็นมา จุดอ่อน แหล่งพลังงานสำคัญ ฯลฯ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้รับสารรู้สึกถึงความทันสมัยของเนื้อเรื่อง และมีการอิงหลักวิทยาศาสตร์ เช่น พลังงานของซูเปอร์แมนมาจากพลังงานแสงอาทิตย์และแรงดึงดูดบนโลกที่แตกต่างจากดาวคริปตัน ซึ่งเป็นบ้านเกิดของซูเปอร์แมน ความเป็นมาของผู้รับสารที่มีต่อวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ บ่งบอกเราถึงความอดทนในระบบสังคม และการแสวงหาแนวทางการปลดปล่อยผ่านทางสื่อ และวัฒนธรรมนั่นเอง

อาภากร หน้าไหล่ (2559) ศึกษาเรื่อง ความอับลักษณ์ของตัวละครอับลักษณ์ในวรรณคดีไทย จะเห็นว่า อับลักษณ์มักใช้เรียกรูปลักษณ์ภายนอกที่มีลักษณะไม่ดี ไม่งดงาม ไม่น่าดู

และน่าเกลียด แต่ไม่ได้อธิบายอย่างชัดเจนว่า ลักษณะที่ไม่ดีและไม่งดงามนั้นเป็นอย่างไร สิ่งที่แสดงลักษณะของความอัปลักขณวิให้เห็นถึงลักษณะที่ไม่ดีและไม่งดงามได้ประการหนึ่ง คือ ตัวละครอัปลักขณวิในวรรณคดีไทย

9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กวัยอนุบาล

มีผู้กล่าวถึงพัฒนาการเด็กวัย 3 – 6 ปี หลายท่านไว้ดังนี้

สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย (เด็กวัย 3 – 6 ปี หรือเรียกว่าเด็กก่อนวัยเรียน หรือวัยอนุบาล (Preschool) เป็นวัยที่สำคัญระยะหนึ่งของชีวิต เพราะเป็นช่วงที่เด็กเริ่มมีพัฒนาการหลายด้านก้าวหน้าขึ้น ทั้งด้านความคิด ภาษา การสื่อสาร ด้านกล้ามเนื้อ การเคลื่อนไหว และการช่วยเหลือตนเอง ทำให้เด็กพึ่งพาตนเองได้อย่างแท้จริง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของคนที่จะมีชีวิตอิสระ เป็นตัวของตัวเองเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นวัยที่เด็กเริ่มจากครอบครัวไปสู่โรงเรียนอนุบาล หรือศูนย์เด็กเล็ก ได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่น และใช้ชีวิตภายนอกบ้านมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกัน หากเด็กวัยนี้ไม่ได้รับการส่งเสริมทักษะที่จำเป็นตามช่วงวัย อาจเป็นจุดเริ่มต้นของปัญหาต่อไปในอนาคต

ED-TECH (2558) เด็กช่วงอายุ 3 – 6 ปี เด็กวัยนี้จะอยากรู้อยากเห็นสิ่งรอบตัวเกี่ยวกับธรรมชาติ เริ่มเข้าใจความแตกต่างระหว่างความจริงกับเรื่องสมมติ เข้าใจในรูปแบบการอ่าน โดยอ่านจากซ้ายไปขวาและจากบนลงล่าง สามารถตอบคำถามจากนิทานได้ ดังนั้นนิทานที่เหมาะสมกับเด็กวัยนี้ควรเป็นนิทานที่เป็นเรื่องที่ยาวขึ้น แต่เข้าใจง่าย ภาพประกอบมีสีสัน มีตัวอักษรบรรยายเนื้อเรื่องไม่มากเกินไป มีขนาดใหญ่พอสมควร เพราะเด็กวัยนี้สามารถเชื่อมโยงสัญลักษณ์ตัวพยัญชนะ กับเสียงสระได้แล้ว

หนังสือแม่และลูก (2561) กล่าวว่า พัฒนาการเด็กวัย 3-6 ปี มีดังนี้

พัฒนาการเด็กอายุ 3-4 ปี กล้ามเนื้อมัดเล็กเริ่มแข็งแรงขึ้น เด็กจะสามารถวาดรูปร่างกลมได้ และเริ่มรู้จักจำนวนง่ายๆ รู้จักสี สามารถเล่าเรื่องให้คนอื่นเข้าใจได้เกือบทั้งหมด บอกได้เมื่อปวดปัสสาวะและไปห้องน้ำเองได้ สนใจสิ่งแปลกใหม่ และอยากที่จะลองเสมอ มักมีคำถามมากมาย เด็กวัยนี้จากที่ชอบเล่นคนเดียว จะเริ่มเข้ากลุ่มกับเพื่อนได้ โดยสามารถเล่นกับกลุ่มเพื่อนตามกติกาต่างๆ ได้ เดินสลับเท้าขึ้น-ลงบันไดได้ และยืนขาเดียวได้ชั่วคราว

พัฒนาการเด็กอายุ 4-5 ปี เด็กเรียนรู้ที่จะทำความเข้าใจ การกล่าวขอบคุณ และการขอโทษได้ รู้จักแสดงอารมณ์โกรธ ขอบงอน เด็กวัยนี้นับว่ามีจินตนาการสูงมาก ชอบสมมุติตัวเองเป็นเจ้าของ เจ้าชาย พวกเขาสามารถจับดินสอวาดรูปคนแบบง่ายๆ ได้แล้วนะคะ เข้าใจรูป

สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม เด็กสามารถช่วยเหลือตัวเองได้ ทั้งแปรงฟัน ใส่เสื้อผ้า ตัดกระดาษเป็นต้น สำหรับกล้ามเนื้อใหญ่จะเริ่มแข็งแรงขึ้นจนสามารถกระโดดขาเดียว ได้เวลานานขึ้น

พัฒนาการเด็กอายุ 5-6 ปี เด็กวัยนี้นับว่าเป็นเด็กโตและรู้เรื่องพอสมควร พวกเขาสามารถช่วยทำงานบ้านได้ และเข้าใจกฎกติกา พร้อมทำตามข้อตกลง คุณแม่สามารถมอบหมายงานบ้านเล็กๆ น้อยๆ ให้เขาช่วยได้ เพื่อเป็นการฝึกฝนวินัยไปในตัว เช่น เมื่อทานข้าวเสร็จ ให้ช่วยเก็บจานชามไปล้าง และเช็ดโต๊ะ เป็นต้น เด็กวัยนี้รู้จัก ซ้าย-ขวา บน-ล่าง หน้า-หลัง และสามารถนับจำนวนได้ 1-10 บางคนก็สามารถอ่านเขียนหนังสือและสะกดคำได้ นอกจากนี้พวกเขายังสามารถใช้มือทั้งสองประสานกับประสาทตาได้ เช่น การรับลูกบอลด้วยมือทั้ง 2 ข้าง เป็นต้น

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (2547-2560) กล่าวว่า สมอจะมีระยะพัฒนาการต่างๆ กันในแต่ละวัย หลักสูตรที่เหมาะสมกับแต่ละวัย ต้องสอดคล้องกับความต้องการของสมอระยะนั้น

สมอของเด็กวัยอนุบาล ส่วนรับสัมผัส และส่วนเคลื่อนไหว กำลังพัฒนาอย่างรวดเร็ว ด้วยเหตุนี้ การจัดการเรียนรู้หรือการจัดประสบการณ์จึงเน้นเรื่องการพัฒนากระบวนการเคลื่อนไหว และระบบสัมผัส ในตารางกิจกรรมจึงจัดช่วงเวลาพัฒนาการของร่างกายไว้อย่างเต็มที่เพื่อพัฒนาทั้งสองระบบนี้

สมอของเด็กในวัยอนุบาล การติดต่อส่งผ่านข้อมูลต่างๆ ในสมอเป็นไปอย่างรวดเร็ว สมอซีกซ้าย, สมอซีกขวา, สมอส่วนควบคุมการเคลื่อนไหว และสมอส่วนควบคุมความรู้สึก ข้อมูลนำเข้าต่างๆ จะกระตุ้นให้สมอใช้ประโยชน์จากความเร็วนี้

แนวทางพัฒนาร่างกายและการเคลื่อนไหว

เน้นให้เด็กฝึกเคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้ทักษะเกี่ยวกับการเคลื่อนที่ เดิน วิ่ง กระโดด คลาน ปีน โยก เด้ง

เน้นให้เด็กฝึกเคลื่อนไหวร่างกายพร้อมอุปกรณ์ เช่น เชือก ลูกบอล

เน้นให้เด็กฝึกการใช้สมดุลของร่างกาย งอตัว ยืดตัว ปิดตัว

เน้นให้เด็กพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อละเอียด เล่นอุปกรณ์ของเล่นที่พัฒนาระบบสัมผัส เช่น ร้อยลูกปัด บล็อก

เน้นให้เด็กได้เล่นเครื่องเล่นสนาม และเล่นของเล่นหรืออุปกรณ์ต่างๆ

เน้นให้เด็กฝึกบรรจุ เท แยกชิ้นส่วน ประกอบเข้า เล่นน้ำ เช่น เทน้ำลงภาชนะรูปทรงต่างๆ

สรุปได้ว่าวัยอนุบาลอายุระหว่าง 3 – 6 ปี เป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็น และเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างมากขึ้น เด็กควรได้รับการอบรมเลี้ยงดูและส่งเสริมพัฒนาการตลอดจนการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่เกิดคุณค่าต่อตนเองและสังคม



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เพื่อการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ซึ่งมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีดำเนินการวิจัย
5. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย
6. กรอบแนวคิดการวิจัย

1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ สืบค้นจากแหล่งที่มา 2 ส่วน คือ

1. ข้อมูลเกี่ยวกับวรรณคดีไทยเรื่อง พระอภัยมณี

เพื่อศึกษาปัจจัยในการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ความเป็นมา องค์ประกอบของตัวละคร การนำเสนอ และการ์ตูนจากนิทานไทยที่สามารถหาได้ และนำมาเป็นกรณีศึกษา

2. ข้อมูลเกี่ยวกับการ์ตูนค่าย Marvel Comics

เพื่อศึกษาถึงปัจจัยในด้านการออกแบบรูปลักษณ์การ์ตูนจากตัวละครในวรรณคดีไทยที่ได้รับความนิยม โดยศึกษาจากภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูน และหนังสือการ์ตูน และสื่อที่สามารถหาได้และนำมาเป็นกรณีศึกษา โดยศึกษาจากรูปแบบโครงสร้างตัวละครลายเส้น การใช้สี ลักษณะท่าทางตัวละคร

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ผู้วิจัยได้แบ่งประชากรออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

2.1 ประชากร คือ ตัวการ์ตูน Marvel Comics

กลุ่มตัวอย่าง คือ ตัวละครจากการ์ตูน Marvel Comics ที่ถูกนำมาผลิตเป็นสินค้า และผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่ายสำหรับเด็กอายุระหว่าง 4 – 6 ปี

2.2 ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 – 3 ในปีการศึกษา 1/2562

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ กลุ่มเด็กอายุระหว่าง 4-6 ปี ทั้งเพศชาย-หญิง วุฒิก่อนศึกษาระดับชั้นอนุบาล 1-3 จากรายงานของระบบสถิติทางทะเบียน ปี พ.ศ.2561 ได้ระบุจำนวนประชากรเด็กวัย 4- 6 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งหมด 77,495 คน

กลุ่มตัวอย่างสำหรับตอบแบบสอบถามระดับความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาการออกแบบรูปสัญลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์: กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ผ่านแบบสอบถามออนไลน์ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คำนวณจากประชากรซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 77,495 คน โดยมีขั้นตอนการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยคำนวณจากสูตร ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane:1967) ที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 90 ดังนี้

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

เมื่อ n แทนจำนวนหน่วยกลุ่มตัวอย่าง

N แทนขนาดประชากร เท่ากับ 77,495 คน

e แทนความคลาดเคลื่อน เท่ากับ 0.10

สามารถคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างได้ ดังนี้

$$n = \frac{77,495}{1 + 77,495(0.10)^2}$$

$$n = \frac{77,495}{1 + 77,495(0.01)}$$

$$n = \frac{77,495}{1 + 77.495}$$

$$n = \frac{77,495}{78.495}$$

$$n = 100$$

จากสูตร ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane:1967) ผู้วิจัยได้ปรับกลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวน 100 คน เพื่อตอบแบบสอบถามตามจำนวนหน่วยกลุ่มตัวอย่าง และนำผลจากการประเมิน

ระดับความพึงพอใจต่อการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์: กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี

3. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ผู้วิจัยได้แบ่งประชากรออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบเก็บสอบถามผ่าน Google Form จำนวน 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลอายุของผู้ร่วมประเมินกิจกรรม กำหนดให้มีอายุระหว่าง 4-6 ปี จำนวน 100 คน ส่วนที่ 2 รูปภาพตัวการ์ตูนจากวรรณคดีที่ออกแบบตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์

5. วิธีการดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการส่งแบบสอบถามผ่าน Google Form เพื่อทดสอบระดับความพึงพอใจการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ร่วมกับเด็กนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 - 3 โดยใช้ภาพวาดรูปแบบ 2 มิติ พร้อมระบายสี แบ่งเป็น 5 ชุด ชุดละ 3 แบบ รวมทั้งสิ้นจำนวน 15 ภาพ นำไปทดสอบกับเด็กอายุระหว่าง 4 - 6 ปี จำนวน 100 คน เลือกภาพที่ชอบที่สุดในแต่ละชุด จนครบจำนวน 5 ชุด ผู้วิจัยรวบรวมผลคะแนนจากภาพที่ถูกคัดเลือกแล้วจึงนำไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน ได้แก่

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภาวดี จัตุษะ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
2. อาทิตย์ กรรณิการ์ (Chief Designer แผนก Creative & Publications) บริษัท บางกอกโพสต์ จำกัด (มหาชน) ผู้เชี่ยวชาญด้านธุรกิจสตูดิโอสอนศิลปะสำหรับเด็ก
3. Facebook Page: Happy Kids Shop ผู้เชี่ยวชาญด้านการขายสินค้าสำหรับเด็กช่องทางออนไลน์

เพื่อนำรูปแบบที่ถูกคัดเลือกไปปรับปรุงและพัฒนาให้สมบูรณ์และเหมาะสมกับเด็กวัย 4-6 ปี ก่อนนำไปใช้ผลิตเป็นผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก

6. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้จัดขึ้นในรูปแบบการเก็บแบบสอบถามผ่าน Google Form ร่วมกับนักเรียนนุศิการศึกษาระดับชั้นอนุบาล 1 – 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ทั้งเพศชาย-หญิง อายุระหว่าง 4 - 6 ปี จำนวน 100 คน จังหวัดกรุงเทพมหานคร

5.1 เริ่มการประเมินโดยให้ผู้ปกครองกรอกข้อมูลอายุของผู้ร่วมประเมินกิจกรรม

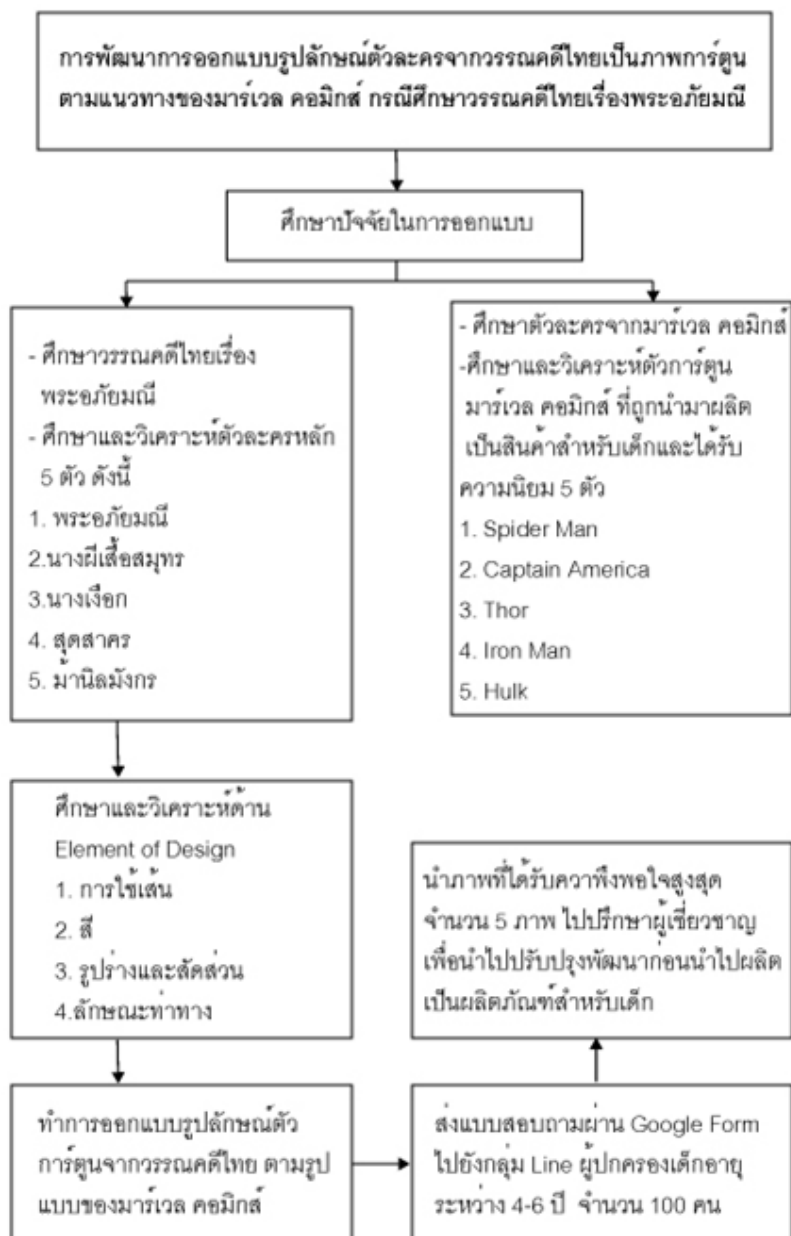
5.2 ผู้ประเมินกิจกรรมเลือกภาพที่ชอบที่สุดชุดละ 1 ภาพ ในแต่ละชุด จำนวน 5 ชุด

5.3 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมคะแนนของภาพจำนวน 15 ภาพ จากการคัดเลือกจากผู้ประเมินกิจกรรมจำนวน 100 คน เพื่อรวบรวมคะแนนของภาพที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในแต่ละชุด จำนวนชุดละ 1 ภาพ รวมทั้งหมด 5 ภาพ

5.4 นำภาพทั้ง 5 ภาพที่ได้คะแนนมากที่สุดในแต่ละชุด นำไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ เพื่อปรับปรุงพัฒนารูปแบบให้สมบูรณ์ก่อนนำไปใช้ผลิตเป็นผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก



7. กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 34 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 4

ผลการดำเนินงานวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาการออกแบบรูปสัญลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี” โดยสรุปหาปัจจัยในการออกแบบรูปสัญลักษณ์ตัวการ์ตูนจากวรรณคดีไทย ให้มีความสอดคล้องเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์ที่ส่งผลกระทบในด้านการจดจำของผู้บริโภค สร้างโอกาสทางการธุรกิจสำหรับผู้ประกอบการที่ต้องการอนุรักษ์วรรณคดีไทยและการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับเด็กที่เป็นกรณีศึกษาโดยแบ่งเป็นขั้นตอนการวิจัยได้ ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเรื่องตัวละครการ์ตูน

1.1 องค์ประกอบของฮีโร่ของตัวละครมาร์เวล คอมิกส์

1.2 การออกแบบตัวละครมาร์เวล คอมิกส์

1.3 องค์ประกอบตัวละครวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี

2. ออกแบบต้นแบบตัวละครวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีจากการศึกษาตัวละครของมาร์เวล คอมิกส์

3. การนำต้นแบบที่ได้ไปตรวจสอบความพึงพอใจ

4. ออกแบบต้นแบบตัวการ์ตูนวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์

4.1 ศึกษาข้อมูลเรื่องตัวละครการ์ตูน

4.1.1 องค์ประกอบของฮีโร่ของตัวละครมาร์เวล คอมิกส์

จากการวิเคราะห์ตัวการ์ตูนผ่านความเป็นฮีโร่ของตัวละครมาร์เวล คอมิกส์ ที่แสดงถึงความเป็นฮีโร่ (Hero Archetype) ,การเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม (Inspiration) ,มีจินตนาการ (Magical fantasy) ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวการ์ตูนทั้งสิ้น 5 ตัวได้แก่ 1. Iron Man 2.Captain America 3. Spider Man 4. Hulk 5. Thor

Iron Man



ภาพประกอบ 35 Iron Man

ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/526710118923528678/>

โดยความเป็นฮีโร่เห็นได้จากการใช้ความรู้ความสามารถช่วยเหลือโลกมนุษย์ ภาพลักษณ์ของตัวละครไอรอนแมนถูกออกแบบมีความกระตือรือร้น ความคล่องแคล่ว ความทะเยอทะยาน มีความมั่นใจ ทำให้รู้สึกถึงความเป็นฮีโร่ (Hero Archetype) ในส่วนถัดมาเรื่องของการเป็นแรงบันดาลใจ (Inspiration) ให้กับผู้ชมนั้นเห็นได้จากการที่ Iron Man หรือ โทนี่ สตาร์ค เป็นมนุษย์เพียงธรรมดาที่มีความฉลาดเกินมนุษย์ปกติ มีความเชี่ยวชาญสามารถเรียนรู้เรื่องฟิสิกส์ได้ภายในคืนเดียว ทำให้พิสูจน์ได้ว่าไอรอนแมนนั้นไม่ใช่แค่ชุดเกราะแต่เป็นตัวตนของ โทนี่ สตาร์ค อย่างแท้จริง ในส่วนของการสร้างจินตนาการ (Magical fantasy) ที่โดดเด่นอย่างมากคือการสร้างชุดเกราะที่มีการใส่เทคโนโลยีนาโนจึงส่งผลให้ โทนี่ สตาร์ค เรียกใช้งานชุดเกราะได้อย่างสะดวกสบายมากขึ้น และส่งผลให้ชุดเกราะสามารถเปลี่ยนรูปร่างของตัวเองได้หลายแบบ นอกจากเปลี่ยนรูปร่างของชุดเกราะให้กลายเป็นอาวุธได้หลายแบบยังสามารถเคลื่อนย้ายอนุภาคนาโนไปยังส่วนที่เสียหายเพื่อใช้ในการซ่อมแซมได้อีกด้วย และยังมีอุปกรณ์ที่ถูกติดตั้งอยู่บนหลังของไอรอนแมนเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยเสริมสมรรถนะทางการบินที่เรียกกันว่า Back Stabilizing thrusters คือ อุปกรณ์ช่วยบินอัตโนมัติและยังทำให้ตัวของ โทนี่ สตาร์ค ได้ใช้มือทั้งสองข้างในการต่อสู้นั่นเอง ในการออกแบบชุดไอรอนแมนมีการออกแบบมาหลายเวอร์ชันและได้เพิ่มอาวุธต่างๆ อีกมากมายที่ชวนให้ผู้ชมติดตามและสร้างจินตนาการมีส่วนร่วมไปกับเนื้อเรื่องได้อย่างเพลิดเพลิน

จะเห็นได้ว่า Iron Man มีภาพลักษณ์ของตัวละครที่เป็นมหาเศรษฐีผู้สวมเกราะเหล็ก ผู้มาพร้อมกับ นิสียปากร้ายแต่ในทางกลับกันก็อยากช่วยให้โลกนี้ปลอดภัย จึงใช้มันสมองของตนในการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ขึ้นมาปกป้องประชาชน ทำให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าคนเราสามารถเปลี่ยนแปลงได้เสมอ เหมือนกับการที่โทนี่ เจ้าของบริษัทขายอาวุธในช่วงแรก และรู้สึกผิดกับสิ่งที่ตัวเองได้ทำลงไป ความรู้สึกที่อยากรับผิดชอบจึงเปลี่ยนให้เขากลายมาเป็นฮีโร่ จินตนาการที่สื่อออกมาได้อย่าง

เด่นชัด คือ ขุดเจาะและเทคโนโลยีที่ทันสมัยล้ำยุค ซึ่งยังมีความเป็นไปได้ที่ในปัจจุบันเราเริ่มเห็นถึงความเป็นไปได้ อาทิเช่น ปัญญาประดิษฐ์ หรือ A.I

Captain America



ภาพประกอบ 36 Captain America

ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/799600108822602100/>

ในด้านภาพลักษณ์ตัวละครกัปตัน อเมริกา หรือ สตีฟ โรเจอร์ส มีลักษณะของฮีโร่ (Hero Archetype) ที่กล้าหาญ มีอาวุธเป็นโล่ที่แข็งแกร่งใช้ขว้างเพื่อโจมตี ตัวละครถ่ายทอดและแสดงออกถึงความกล้าหาญ แข็งแกร่ง และสันติภาพ ในส่วนของแรงบันดาลใจ (Inspiration) ที่ได้จาก สตีฟ โรเจอร์ส เป็นชายหนุ่มร่างเล็ก บอบบาง ที่ได้รับการเปลี่ยนแปลงจนกลายมาเป็นมนุษย์ผู้มีความสมบูรณ์แบบขั้นสูงสุดโดยได้รับเซรุ่ม “Super Soldier” ในการทดลองภายใต้คำสั่งในการช่วยเหลือของสหรัฐอเมริกา ในส่วนเรื่องของอุปกรณ์หรืออาวุธ คือโล่ ที่สร้างจินตนาการ (Magical fantasy) ในการต่อสู้ซึ่งมีโล่ที่มีรูปแบบหลากหลายไม่ว่าจะเป็นโล่ที่สามารถปล่อยกระแสไฟฟ้าหรือโล่ที่มีระเบิดติดตัว โดยกัปตัน อเมริกา เลือกที่จะใช้โล่ที่มีลักษณะทรงกลมเหมือนจานบินที่มีคุณสมบัติพิเศษ คือทำจากแร่เหล็กไวเบอร์เนียมที่หาได้ยาก มีความสามารถในการดูดซับแรงกระแทก มีพลังป้องกันสูง แข็งแกร่งจนกลายเป็นสัญลักษณ์ประจำตัวของกัปตัน อเมริกา และเหตุผลที่ สตีฟ โรเจอร์ส สามารถขว้างโล่และกลับมาได้เหมือนบูมเมอแรงนั้นเป็นเพราะสารซูเปอร์โซลิดเยอร์ที่ถูกฉีดเข้าไปในร่างกายของเขานั้นเอง

ภาพลักษณ์ของตัวละคร Captain America ถูกสื่อออกมาให้เห็นผ่านจุดประสงค์และภาพลักษณ์ของตัวละครอย่างชัดเจน ตั้งแต่จุดกำเนิดเดิมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นสัญลักษณ์และอุปนิสัยของ สตีฟ โรเจอร์ ซึ่งเป็นคนที่รักในความยุติธรรมแต่เดิม จึงทำให้ตัวละครตัวนี้มีพื้นฐานการเป็นฮีโร่ตั้งแต่กำเนิดอยู่ แสดงให้ผู้ชมอย่างเราเห็นถึงความพยายาม ความไม่ยอมแพ้ และการพร้อมจะเรียนรู้ปรับตัวกับความเปลี่ยนแปลงของโลก (เนื่องจากสตีฟถูกแช่แข็งมาตั้งแต่ยุค

WWII และตีขึ้นมาในปี 2011) ชายผู้ได้รับพลังมาจากเซรุ่มในการทดลอง เป็นนิยามของคำว่า Super Soldier ผู้มีศักยภาพเหนือมนุษย์แต่ก็ไม่เกินจริงเหมือนฮีโร่คนอื่นๆ

Spider Man



ภาพประกอบ 37 Spider Man

ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/207587864062137570/>

สไปเดอร์แมน หรือ ปีเตอร์ เบนจามิน ปาร์คเกอร์ มีภาพลักษณ์ของเด็กหนุ่มที่ร่างกายมีความคล่องตัวและการตอบสนองสูงมาก มีความแข็งแรงอยู่ในระดับเหนือมนุษย์ ทำให้เขามีลักษณะของฮีโร่ (Hero Archetype) สามารถห้อยโหนด้วยใยแมงมุมทำให้หลบหลีกการต่อสู้ได้ทุกรูปแบบ ในส่วนของแรงบันดาลใจ (Inspiration) ที่ได้จาก ปีเตอร์ เบนจามิน ปาร์คเกอร์ เขาต้องเสียสละชีวิตประจำวันของเขาในการต่อสู้เพื่อปกป้องเมือง ในการทำเช่นนี้ทำให้เขาได้รับบาดเจ็บมากมาย นอกจากนี้เขายังเป็นฮีโร่เพราะเขาไม่เลือกใช้พลังที่มีไปในทางชั่วร้าย เขาเติบโตไปพร้อมกับพลังอันยิ่งใหญ่มาพร้อมกับความรับผิดชอบที่ใหญ่ยิ่ง ประโยคนี้ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมมากมายจดจำเขา นอกเหนือจากความสามารถฟันใยแมงมุมออกจากมือที่สร้างจินตนาการ (Magical fantasy) ให้ผู้ชมได้เพลินเพลินไปกับการต่อสู้ที่ไร้รูปแบบ ใช้ประโยชน์จากความคล่องแคล่ว ความแข็งแกร่ง รวดเร็ว และความสมดุล ที่ผสมผสานกับสัมผัสแมงมุมที่ได้รับมา

ภาพลักษณ์ของตัวละครสไปเดอร์แมน แสดงให้เห็นถึงเด็กหนุ่มผู้ได้รับพลังพิเศษมาจากการถูกแมงมุมอาบรังสีกัดและ จากคำสั่งเสียสุดท้ายของลุงที่ว่า พลังอันยิ่งใหญ่มาพร้อมกับความรับผิดชอบอันใหญ่ยิ่ง จึงทำให้เขาต้องต่อสู้เพื่อปกป้องผู้คนด้วยพลังที่ได้มามากกว่าผู้อื่น และ ไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ก็ล้วนมีความรับผิดชอบที่ต่างกัน แม้ว่าจะเกิดกับเรื่องแย่งอย่างไรก็ตาม เรายังสามารถมองโลกในแง่ดีได้ ปัญหาที่เข้ามาก็เป็นเพียงแค่บทพิสูจน์ให้เราได้เติบโตขึ้น

นั่นเอง คนธรรมดาที่ได้รับพลังมาจากการถูกแมงมุมกัด และเทคโนโลยีต่างๆ เช่น เครื่องยิงใยแมงมุม และใยไฟเบอร์ที่ใช้ในการห้อยโหน ไปกลางอากาศ รวมไปถึงอุปกรณ์ภายในชุดต่างๆ จึงเป็นภาพลักษณ์ที่โดดเด่นในการเป็นฮีโร่ของผู้ชม

Hulk



ภาพประกอบ 38 Hulk

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/603130575074494415/>

ฮัลค์ หรือ ดร.โรเบิร์ต บรูซ แบนเนอร์ ผู้มีภาพลักษณ์เป็นสัตว์ประหลาดตัวใหญ่ยักษ์ ซึ่งเกิดจากความผิดพลาดระหว่างการทดลองรังสีแกมมา ทำให้มีร่างกายสีเขียวและมีพลังกำลังมหาศาล ภายใต้ภาพลักษณ์ที่ดูร้าย น่ากลัว แต่ก็แฝงไว้ด้วยความมีคุณธรรมซึ่งก็เป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นฮีโร่ (Hero Archetype) ที่แสดงออกผ่านการกระทำ ในส่วนของแรงบันดาลใจ (Inspiration) ที่ได้จากฮัลค์ คือ แบนเนอร์เป็นคนธรรมดาที่ไม่มีพลังพิเศษแต่เมื่อเขากลายร่างเป็นสัตว์ประหลาดในร่างฮัลค์ทำให้เขามีพลังมหาศาล ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนไว้ได้ ยิ่งโกรธมากเท่าไรพลังกำลังของเขาจะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ไม่มีวันสิ้นสุด พลังของฮัลค์ เช่น พลังก้าวกระโดด เหนือมนุษย์ มีความทนทาน ความว่องไว และการรักษาตัวในระดับที่เหนือมนุษย์สามารถ สร้างจินตนาการ (Magical fantasy) ให้กับผู้ชมได้อย่างน่าติดตาม

จะเห็นได้ว่าภาพลักษณ์ตัวละครฮัลค์ คือยักษ์จอมพลัง แต่ในร่าง ดร.โรเบิร์ต บรูซ แบนเนอร์ เขาเป็นนักวิทยาศาสตร์ผู้เป็นหนึ่งในการสร้างนวัตกรรมที่เปลี่ยนแปลงโลกและช่วยเหลือผู้อื่น มนุษย์เราทุกคนย่อมมีสิ่งที่ไม่ชอบในตัวเองอยู่ไม่มากก็น้อย อยู่ที่ว่าเราจะยอมรับมันได้หรือไม่ หากไม่ยอมรับ การที่อยู่กับมันก็จะเป็นเรื่องยากแต่หากยอมรับได้เราก็อาจจะพบเจอกับเส้นทางใหม่และแนวคิดที่ดีกว่าเหมือนกับชายหนุ่มผู้ได้รับพลังจากรังสีแกมมา จนกลายเป็นจอมพลังในร่างยักษ์ตัวเขียวเขียว นามว่า THE HULK

Thor



ภาพประกอบ 39 Thor

ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/181340322484868418/>

ภาพลักษณ์ของ ธอร์ มีลักษณะของความเป็นฮีโร่ (Hero Archetype) แสดงให้เห็นถึงความกล้าหาญ มีความแข็งแกร่งระดับเทพเจ้า ความมุ่งมั่น มีความเป็นผู้นำสูง ตามตำนานเทพธอร์ คือ บุตรของโอดินซึ่งโอดินถือเป็นเทพสูงสุดในสมัยนั้น ในส่วนของแรงบันดาลใจ (Inspiration) ธอร์ เป็นเทพนักรบที่มีนิสัยห้าวหาญและรักความยุติธรรมอย่างมาก ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของเขา มีอาวุธคู่กายเป็นค้อนโยเนียร์ที่มีความพิเศษคือ สามารถกลับมายังจุดที่ขว้างได้เมื่อโดนเป้าหมายคล้ายกับบูมเมอแรง สามารถเรียกลมพายุ สายฟ้า รวมถึงข้ามไปยังมิติต่างๆ สร้างจินตนาการ (Magical fantasy) ที่น่าติดตามให้กับผู้ชมอย่างมาก

จะเห็นว่าธอร์ คือเทพเจ้าผู้มีหน้าที่ในการปกป้องความสงบสุขของมนุษยโลก เมื่อเทียบกับตัวละครตัวอื่นแล้ว เขาอาจจะดูมีความเป็นนักรบมากที่สุด มนุษย์เราต้องมีจุดสูงจุดต่ำสุดในชีวิต ไม่เว้นแม้แต่เทพเจ้าที่มีทุกสิ่งทุกอย่าง ที่เมื่อต่อมาต้องกลับไปเป็นตัวละครที่สูญเสียทุกอย่าง แต่ก็ไม่สิ้นหวังและยังคงต่อสู้ด้วยตัวเองและสองมือที่มีซ่อนทรงพลัง ควบคุมสายฟ้าและมีพลังกำลังอย่างมหาศาลจนเอาชนะอุปสรรคไปได้

จึงสรุปได้ว่าความเป็นฮีโร่ของตัวละครมาร์เวล คอมีกส์ คือ การสร้างมนุษย์ธรรมดาที่มีความรัก โลก โกรธ หลง ให้มีพลังพิเศษเพื่อปกป้องความยุติธรรม ลักษณะโดยรวมของการสร้างลักษณะตัวการ์ตูนของมาร์เวล คอมีกส์ คือ การสร้างตัวการ์ตูนที่มีลักษณะฮีโร่ประกอบไปด้วยความกระตือรือร้น ความคล่องแคล่ว ความทะเยอทะยาน มีความมั่นใจ ห้าวหาญ รักความยุติธรรม

4.1.2 การออกแบบตัวการ์ตูนมาร์เวล คอมิกส์

ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีองค์ประกอบทางศิลปะมาวิเคราะห์การออกแบบตัวการ์ตูนมาร์เวล คอมิกส์ แบ่งออกได้เป็น เส้น สัดส่วน การวาดใบหน้า การลงหมึก สี นอกเหนือจากการวิเคราะห์ ภาพลักษณะตัวละครผู้วิจัยยังได้ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครผ่านแนวคิดด้านองค์ประกอบทางศิลปะพบว่า

เส้น

ลักษณะการใช้เส้นแบบการ์ตูนมาร์เวล คอมิกส์ คือการใช้เส้นที่มีความเคลื่อนไหว คุณลักษณะของเส้นที่มีความหนา บาง เข้ม อ่อน เล็ก ใหญ่ คมชัด พริ้วเลือน ลื่นไหว ทิศทางตั้ง ตรง เฉียง นอน เลี้ยวโค้ง การใช้เส้นโค้งแสดงถึงการบิดตัวโดยอาศัยจังหวะและน้ำหนักของเส้น หนาเส้นบางช่วยสร้างมิติของภาพ ในการร่างตัวละครนั้นจะเริ่มด้วยการวาดหุ่นก้างปลาเพื่อเป็นการกำหนดทิศทางและโครงสร้างของตัวละคร จากนั้นจึงค่อยเพิ่มเส้นที่แสดงเนื้อหนัง หลังจากเติมเนื้อหนังลงไปแล้วจึงลบเส้นร่างขึ้นโครงที่ถูกวาดทับทิ้งไป



ภาพประกอบ 40 หุ่นก้างปลา

ที่มา: ภาพประกอบจากหนังสือ Drawing Comic หัตวาดคอมิกส์สไตล์

วิธีเพิ่มเนื้อหนังโดยการวาดรูปทรงกระบอกตรงสัดส่วนต่างๆของร่างกาย เช่น ลำตัว แขน ขา สิ่งสำคัญคือ ต้องฝึกสายตาดูตัวเองจนกระทั่งเส้นสายเริ่มก่อตัวเป็นรูปร่างในจินตนาการของนักออกแบบ การร่างเส้นแบบคร่าวๆ จะช่วยให้ผ่อนคลายและสัมผัสการเคลื่อนไหว การกระทำของตัวละครได้ การร่างภาพคร่าวๆด้วยเส้นน้ำหนักเบา จะช่วยฝึกสายตาให้หาเส้นที่ถูกต้อง และเมินเส้นที่ไม่ใช่ไป จากนั้นเมื่อตัดเส้นตัวละครด้วยดินสอจึงเน้นแค่เส้นสำคัญเท่านั้น

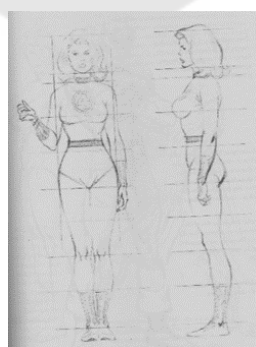
การร่างภาพคือกฎเกณฑ์สำคัญที่ทำให้วัตถุสมจริง เพอร์สเปกทีฟจึงจำเป็นสำหรับการออกแบบฉากที่ส่งผลต่อตัวละครแบบมาร์เวล คอมิกส์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการใส่ตัวละครเข้าไปในฉากแนวมาร์เวลอย่างไรให้ตรงตามเพอร์สเปกทีฟที่ได้ร่างกำหนดไว้ การวาดคนตามหลักเพอร์สเปกทีฟ นักออกแบบจึงต้องรู้จักการวาดร่างกายใน “มุมกินตา”(Foreshorten) โดยอาศัยทรงกลม ลูกบาศก์และทรงกระบอกช่วยให้การวาดภาพแม่นยำ การใช้รูปทรงเรขาคณิตทำให้วาดภาพกินตาได้ง่ายขึ้น

สัดส่วน

จากการศึกษาพบว่าสัดส่วนแบบฮีโร่มีลักษณะไหล่กว้างและผิ้วผาย ส่วนสะโพกสอบเข้า มีกล้ามเนื้อ โดยธรรมชาติแล้วลายเส้นของผู้ชายจะมีเหลี่ยมมุมมากกว่าผู้หญิง ข้อศอกอยู่ต่ำกว่าเอวเล็กน้อย ตัวละครผู้หญิงจะถูกวาดขึ้นมาให้ดูลีนไหลและนุ่มนวล ไม่เน้นกล้ามเนื้อ ตรงข้ามกับตัวละครชายที่เน้นกล้ามเนื้อและเหลี่ยมมุม



ภาพประกอบ 41 สัดส่วนชาย



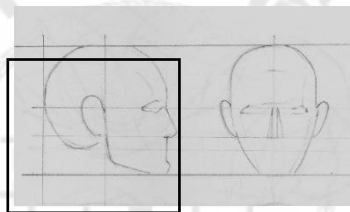
ภาพประกอบ 42 สัดส่วนหญิง

ที่มา: ภาพประกอบจากหนังสือ Drawing Comic หัดวาดคอมิกส์สไตล์

การเขียนภาพให้ได้สัดส่วนโครงสร้างร่างกายของมนุษย์ จำเป็นต้องศึกษาหลักเกณฑ์ สัดส่วนเบื้องต้น การเขียนภาพคนสังเกตจากสัดส่วนร่างกายของมนุษย์ ซึ่งจะช่วยให้การวาดภาพ คนได้สัดส่วนถูกต้องสวยงาม โดยเริ่มจากร่างโครงเส้นอย่างง่ายแบ่งเป็นตารางเพื่อให้รู้ถึงตำแหน่ง ส่วนต่างๆของร่างกายตามสัดส่วน จากนั้นกำหนดสัดส่วนเริ่มจากศีรษะ คอ ลำตัว สะโพก ต้นขา น่อง เท้า ไปจนถึง แขน และมือ เป็นต้น

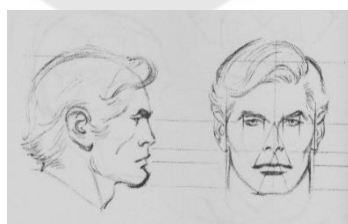
การวาดใบหน้า

ผู้วิจัยเริ่มจากจากโครงสร้างที่เป็นเส้นแบบคร่าวๆ แล้วจึงเพิ่มรายละเอียดที่ส่วน สำคัญต่างๆ ได้แก่ ใบหน้า ตา หู จมูก และปาก การวาดรูปใบหน้าแบบมาร์เวล คอมิกส์ สังเกตว่า ศีรษะด้านข้างจะมีรูปร่างพอดีกับสี่เหลี่ยม โดยมีจมูกและคางยื่นออกมา ดวงตาจะอยู่กึ่งกลางของ ความสูงที่สองนับจากคางขึ้นระดับปริมาณเดียวกับหู ภาพรวมของศีรษะไม่ได้เป็นวงรีโดยสมบูรณ์ เนื่องจากกรามจะสอดเข้า ซึ่งทำให้ช่วงล่างของกะโหลกดูแคบกว่าช่วงบน



ภาพประกอบ 43 ภาพร่างศีรษะ

ที่มา: ภาพประกอบจากหนังสือ Drawing Comic หัตถ์วาดคอมิกส์สไตล์



ภาพประกอบ 44 ภาพร่างใบหน้าชาย



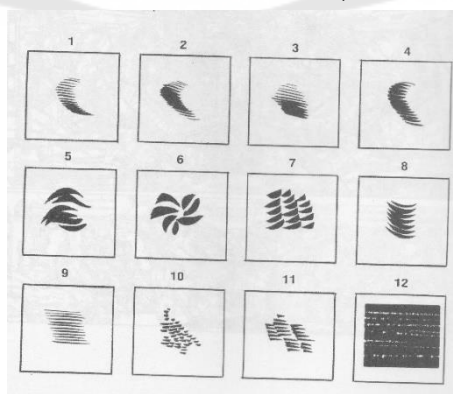
ภาพประกอบ 45 ภาพร่างใบหน้าหญิง

ที่มา: ภาพประกอบจากหนังสือ Drawing Comic หัตถ์วาดคอมิกส์สไตล์

สัดส่วนของเครื่องหน้าระยะห่างระหว่างตาทั้งสองข้างจะกว้างเท่าดวงตาข้างหนึ่งพอดี วาดสามเหลี่ยมด้านเท่า เริ่มจากยอด (ตั้ง) จมูกเพื่อกำหนดความกว้างของปาก เริ่มจากวาดสามเหลี่ยมได้จมูกลากเส้นยาวผ่านริมฝีปากล่าง และลากไปจนถึงเส้นล่างสุดของศีรษะจะได้ความกว้างของคาง ในขั้นตอนนี้สังเกตว่าจะไม่มีเส้นอื่นเพิ่มมาบริเวณหน้าผากหรือรอบจมูกและคาง ลักษณะของจมูกมีขนาดเล็ก และวาดส่วนคางให้ดูเข้มแข็งมั่นคง วาดทรงผมที่มีความหนาไม่เลียบแปดติดศีรษะ การวาดปากสังเกตว่าจะมีแค่รอยหยักบนริมฝีปากบนและลายเส้นง่ายๆที่ริมฝีปากล่างเท่านั้น

การลงหมึก

การลงหมึก เป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของการวาดการ์ตูนคอมิกส์ สามารถใช้ปากกาดีเส้น (Ruling pen) หรือฟู่กัน ขึ้นอยู่กับการลงน้ำหนัก การใช้ฟู่กันเหมาะกับการถมสีดำในบริเวณกว้างเส้นที่ต้องสะอาด คมชัด เฉียบขาด ไม่ขรุขระเป็นช่วงๆ



ภาพประกอบ 46 ตัวอย่างการลงหมึก

ที่มา: ภาพประกอบจากหนังสือ Drawing Comic หัตถ์วาดคอมิกส์สไตล์

ตัวอย่างลายเส้นช่องที่ 1 – 4 เรียกว่าเส้นปลิวแบบขนนก (Feathering) วาดด้วยพู่กันขนเซเบิลเบอร์ 3 ของวินเซอร์ นิวตันจะเริ่มจากเส้นบางและเพิ่มขนาดความหนาโดยการปรับน้ำหนักตอนลงพู่กันให้แตกต่างกัน

ตัวอย่างลายเส้นช่องที่ 5 – 8 วาดโดยใช้ด้านข้างของพู่กัน ส่วนใหญ่เทคนิคนี้ใช้ลงหมึกที่ศีรษะตัวละคร นอกจากหมึกดำจะทำให้ภาพดูมีน้ำหนักจับต้องได้แล้ว ยังช่วยดึงดูดสายตาไปยังองค์ประกอบที่ต้องการเน้น หมึกดำจะช่วยสร้างบรรยากาศตื่นเต้นเร้าใจให้ภาพได้

จะเห็นได้ว่าวิธีการลงหมึกแบบถมดำเป็นเอกลักษณ์หนึ่งที่น่าสนใจในการวาดรูปตัวละครมาร์เวล คอมิกส์ การจัดวางพื้นที่แบบถมดำจะเป็นการกำหนดรูปแบบของภาพแบบที่ดึงดูดสายตาและต้องไม่ซับซ้อนจนเกินไป นักออกแบบจะต้องร่างภาพด้วยดินสอก่อนตามด้วยการลงหมึกเพราะทั้งสองสิ่งนี้จะรวมตัวกันเป็นภาพที่สมบูรณ์

สี

การใช้สีสำหรับตัวละครของมาร์เวล คอมิกส์ แปลงความหมายโดยนัยในการออกแบบสีของตัวละคร สีสามารถบอกนัยยะบางอย่างในตัวละครนั้นๆ ได้ อย่างเช่น ไอรอนแมนถูกออกแบบเครื่องแต่งกายที่ดึงดูดด้วยชุดเกราะล้ำยุคมีสีส้มโดดเด่นสะดุดตา เช่น สีเหลือง และสีแดง กับตันอเมริกาสวมเครื่องแต่งกายมีลวดลายธงชาติสหรัฐอเมริกา ได้แก่ สีแดง สีขาว และสีน้ำเงิน สไปเดอร์แมน สวมเครื่องแต่งกายสีแดง มีสัญลักษณ์รูปแมงมุมสีแดง และสีน้ำเงิน หมายถึง ความเสียสละ บาดแผล และอารมณ์ ธรอร์ ที่สวมใส่ชุดเกราะโรมันยุคโบราณ สีที่ใช้คือ สีแดง และสีเทายอดมนุษย์หรือซูเปอร์ฮีโร่เป็นเหมือนสัญลักษณ์ที่สะท้อนวัฒนธรรมความเป็นชาติของชาตินั้นขึ้นมาด้วย หลายครั้งเราจะเห็นสีของตัวละครไปสัมพันธ์กับสีของธงชาติ อย่างเช่นกับตันอเมริกาจะมีสีเชดของแดงน้ำเงินขาว ซึ่งบางครั้งเมื่อเราเห็นฮีโร่ตัวนั้นก็ทำให้เรารู้สึกได้ว่าเขาเป็นเหมือนทูตที่จะแสดงออกถึงวัฒนธรรมของประเทศนั้นๆ ประการต่อไปหลักการใช้สีแบบฮีโร่จะเป็นการเลือกใช้แม่สี เพราะแม่สีเป็นสีที่เห็นแล้วจะสามารถทำให้จำได้ง่าย ซึ่งก็จะมีสีแดง สีน้ำเงินสีเหลือง และอาจมีสีเขียว สีดำและสีขาว ที่เป็นสีที่จำได้ง่าย ในแต่ละสีนั้นจะมีบุคลิกที่แตกต่างกันออกไป อย่างเช่นตัวละครซูเปอร์แมนจะใช้สีแดงสีน้ำเงินสีเหลืองเป็นหลัก สีแดงจะทำให้รู้สึกถึงความมีพลัง ความกล้าหาญ ความมั่งคั่ง สีน้ำเงิน แสดงถึง ความเจียมขี้น ลุ่มลึก ส่วนสีเหลืองให้ความรู้สึกปลอดภัยและสนุกสนานปลอดภัย ซึ่งทั้ง 3 สีที่มามีอยู่รวมกันจะเป็นตัวกำหนดลักษณะของฮีโร่ตัวนั้นๆ

จะเห็นว่าทุกครั้งที่ Superman ปรากฏตัวขึ้นเราจะรู้สึกสุขุมมีพลังและรู้สึกปลอดภัย ส่วนสีขาวจะสื่อถึงความไร้เดียงสาความเป็นเด็ก ดังนั้นเราจะเห็นว่า Spider-Man และ Captain

America จะมีสีแดงและสีน้ำเงินเป็นหลักที่สื่อถึงความเป็นผู้นำและมีความสุขกลุ่มเล็ก แต่ได้มีการใส่สีขาวเข้าไปในตัวละครสองตัวนี้ด้วย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความคิดที่ดีเป็นคนที่สะอาด ซื่อตรงไม่มีเล่ห์เหลี่ยม ตัวละครที่ใช้สีเหลืองและสีแดงอย่าง Iron Man สีแดง แสดงให้เห็นถึงความมีพลัง Ego และสีเหลือง แสดงให้เห็นถึงความปลอดภัย เราจะเห็นว่า Iron man เป็นคนที่เก่งแต่ว่ามีอีโก้จัด และอาจจะขาดความสุขในการตัดสินใจบางอย่าง เป็นคนที่ค่อนข้างทะลุซึ่งเป็นการเลือกใช้สีที่เป็นการสะท้อนผ่านมุมมองจากการออกแบบตัวละคร

4.1.3 องค์ประกอบตัวละครวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี

ตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีที่ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษามีทั้งหมด 5 ตัวละครได้แก่ พระอภัยมณี, นางเงือก, ฝิเสื้อสมุทร, สุดสาคร และม้านิลมังกร

พระอภัยมณี มีรูปลักษณ์หล่อเหลา เป็นผู้มีวาจาไพเราะอ่อนหวาน มีเสน่ห์ และมีความเจ้าชู้ จึงทำให้ตัวละครฝ่ายหญิงในเรื่องต่างหลงใหลอยากเข้ามาพัวพันจนเกิดเหตุการณ์ทะเลาะวิวาท แย่งชิง ความเป็นศิลปินของพระอภัยมณีประกอบกับความเป็นเลิศในวิชาเป่าปี่ ทำให้พระอภัยมณีสามารถถ่ายทอดความรู้สึกภายในจิตใจออกมาปรากฏในเพลงปี่ได้อย่างไพเราะ และสะท้อนอารมณ์ ซึ่งถือว่าเป็นตัวแทนของชายไทยในสังคมไทย

นางเงือก จะเห็นได้ว่าตัวละครนางเงือกในวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี เป็นสัตว์ครึ่งคนครึ่งปลาอาศัยอยู่ในทะเลลึก มีความกตัญญูต่อบิดามารดาเป็นผู้มีจิตใจดี ไม่มีเล่ห์เหลี่ยม ช่วยเหลือพระอภัยมณีให้หนีจากนางฝิเสื้อสมุทรได้ บทบาทของนางเงือกเปรียบเสมือนหญิงสาวผู้มีความเอื้ออาทร จิตใจดี แต่มักจะโชคร้ายอยู่เสมอ ซึ่งจะเห็นได้จากโลกในปัจจุบัน

ฝิเสื้อสมุทร หรือ นางยักษ์ในวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีนั้น สามารถขยายร่างให้มีขนาดใหญ่โตและแปลงกายให้เป็นมนุษย์รูปร่างหน้าตาสวยงามได้ มีบริวารอยู่มาก อุปนิสัยของยักษ์นั้นมีความดุร้าย อารมณ์รุนแรง แต่ถึงอย่างไรข้อดีของนางฝิเสื้อสมุทรคือมีความรักต่อพระอภัยมณีอย่างแท้จริง ฝิเสื้อสมุทรเปรียบได้ดั่งมนุษย์ธรรมชาติทั่วไปที่มีความรัก โลก โกรธ หลง ภายใต้อารมณ์รูปร่างหน้าตาดุร้าย

สุดสาคร ตัวละครสุดสาครจะขาดพ่อตั้งแต่ยังจำความไม่ได้ แต่สุดสาครไม่เคยรู้สึก ว่าตนอาภัพหรือมีปมด้อย ถูกเลี้ยงดูโดยฤาษีอาศัยอยู่บนเกาะแก้วพิสดาร เป็นเด็กที่มีความเฉลียวฉลาด แคล่วคล่อง ว่องไว เมื่ออายุได้ 3 ปี จึงออกเดินทางตามหาพ่อทำให้ได้รับประสบการณ์ที่มีค่ายิ่งนักเนื่องจากถูกขีปนาวุธหลอกผลักดันตกเหวแล้วขโมยไม้เท้ากับม้านิลมังกรไป สุดสาครจึงเป็นตัวแทนของเด็กที่มีความกตัญญู รู้คุณคน เป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเด็ก

ม้านิลมังกร ลักษณะของม้านิลมังกร ตัวเป็นม้าหัวเป็นมังกร หางเหมือนนาค ลำตัวเป็นเกล็ดสีดำแวววาว เหมือนดั่งชื่อ เป็นที่รู้จักกันดีจาก วรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ตามจินตนาการของสุนทรภู่ ม้านิลมังกรเป็นพาหนะของสุดาสคร คุณลักษณะพิเศษของม้านิลมังกรคือ มีเขี้ยวเป็นเพชร มีเกล็ดเป็นนิล ลิ้นเป็นปान อยู่ยงคงกระพันไม่มีอาวุธชนิดใดทำอันตรายได้

4.2 ออกแบบต้นแบบตัวละครวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีจากการศึกษาตัวละครของ มาร์เวล คอมิคส์

จากการวิเคราะห์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีและตัวละครมาร์เวล คอมิคส์ ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์แบบร่างตัวละครเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวการ์ตูน 2 รูปแบบ ดังนี้

แบบร่างครั้งที่ 1



ภาพประกอบ 47 แบบร่างครั้งที่ 1

การร่างแบบในครั้งแรก ผู้วิจัยคำนึงถึงรูปลักษณตัวการ์ตูนที่ควรเหมาะสมสำหรับเด็กเล็ก รูปแบบจึงถูกจำกัดด้วยเส้นที่ดูมีความโค้งมนมากเกินไป ซึ่งลายเส้นของมาร์เวล คอมีกส์ จะเป็นเส้นเหลี่ยม เส้นมุม ไม่เน้นเรื่องความอ่อนช้อยของลายเส้นมากนัก สีที่นำมาใช้ในแบบร่างครั้งที่ 1 ไม่สามารถแบ่งแยกเอกลักษณ์ตัวละครได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงได้ทำการร่างแบบครั้งที่ 2 โดยนำหลักการที่ยังขาดในด้านการออกแบบครั้งแรกมาปรับปรุงเพื่อให้รูปลักษณตัวการ์ตูนมีลายเส้นตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ แบ่งตามตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ออกเป็น 5 ชุด

ชุดสีส่วนใหญ่ที่ถูกนำมาใช้ในตัวการ์ตูนของมาร์เวล คอมีกส์ จะเห็นได้ชัดว่าสีแดงจะเป็นสีแดง และสีน้ำเงิน โดยส่วนใหญ่เป็นสีแท้ (Hue) ที่ยังไม่ถูกผสมโดยสีอื่นๆ มีการเพิ่ม-ลด น้ำหนักสีอ่อน-แก่ (Lightness&Darkness) ด้วยการปรับค่า Value ในส่วนของไฮไลต์และเงาด้วยการผสมสีกลาง (Netureal Colors) คือ สีAchromatic Color เป็นสีที่ไม่ได้ถูกระบุไว้ในวงล้อสี คือ สีดำ สีขาว และสีเทา การพัฒนาการออกแบบรูปลักษณตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงาน 5 ชุด ในแต่ละชุดมี 3 ภาพ รวมทั้งสิ้นจำนวน 15 ภาพ โดยแบ่งกลุ่มสีภาพในแต่ละชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 พระอภัยมณี



แบบที่ 1



แบบที่ 2



แบบที่ 3

ภาพประกอบ 48 ชุดที่ 1 พระอภัยมณี

ผู้วิจัยได้มีการปรับปรุงลักษณะตัวละครพระอภัยมณี ให้มีโครงสร้างสัดส่วนตามรูปแบบของมาร์เวล คอมีกส์ โดยสัดส่วนชายจะมีความหนาช่วงไหล่ ลำตัวแคบ ร่างกายแสดงถึงความแข็งแรงมีกล้ามเนื้อ ลักษณะท่าทางมีการเคลื่อนไหว แข็งแรง กล้าหาญ โดยเลือกใช้สีแดงที่แตกต่างกันออกไปลงบนเครื่องแต่งกาย 70% ในการกระตุ้นความสนใจ และเลือกใช้สีคู่ตัดกัน เช่น สีฟ้า และสีเหลือง โดยการผสมสีดำเนินการลดความสดใสของสี เลือกใช้ Hue เพื่อให้เห็นความแตกต่างระหว่างการออกแบบ 3 แบบ เครื่องแต่งกายมีลักษณะคล้ายชุดเกราะนักรบ การเลือกใช้กลุ่มสีแดง แสดงออกถึงความตื่นเต้น อำนาจ ความรัก ความกล้าหาญ จากภาพลักษณ์เดิมที่พระอภัยมณีแตกต่างจากฮีโร่ในอุดมคติทั่วไป เป็นศิลปินผู้เชี่ยวชาญวิชาดนตรี คือการเป่าปี่

ชุดที่ 2 นางเงือก



ภาพประกอบ 49 ชุดที่ 2 นางเงือก

ตัวละครนางเงือกในวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี บทบาทของนางเงือกเป็นผู้พาพระอภัยมณีจากนางผีเสื้อสมุทร แต่น่าสงสัยว่าไม่น่าจะมาจากเกาะแก้วพิสดารไปแล้ว พระอภัยก็ไม่เคยกลับมารับนางตามสัญญา ผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงลักษณะของนางเงือกตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ ให้มีโครงสร้างหญิงที่บอบบางแต่มีความแข็งแรง แต่งไว้ด้วยลักษณะท่าทางมีความเป็นนักสู้ โทนสีหลัก คือ สีชมพูที่มีเฉดแตกต่างกัน แสดงออกถึงความเป็นผู้หญิงที่มีความรัก ความอ่อนโยน ภายในจิตใจ และเลือกใช้สีม่วงแสดงถึงความซื่อสัตย์ ความรอบรู้ ความสร้างสรรค์

ชุดที่ 3 นางผีเสื้อสมุทร



ภาพประกอบ 50 ชุดที่ 3 นางผีเสื้อสมุทร

การออกแบบนางผีเสื้อสมุทร ตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ ตัวละครหญิงมีสัดส่วนที่ชัดเจน เช่น หน้าอก เอว สะโพก โครงสร้างร่างกายดูมีกล้ามเนื้อที่แข็งแรง คล่องแคล่ว ลักษณะท่าทางแสดงออกถึงการเคลื่อนไหว เป็นการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ของนางผีเสื้อสมุทรจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีให้มีความแตกต่างจากรูปแบบเดิมโดยสิ้นเชิง โดยรูปแบบเดิมนางยักษ์ในวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีนี้นั้นสามารถขยายร่างให้มีขนาดใหญ่โต รูปร่างอ้วน พุงใหญ่ หน้าตาดูน่ากลัวและแปลงกายให้เป็นมนุษย์รูปร่างหน้าตาสวยงามได้ ผู้วิจัยออกแบบตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ โดยปรับรูปลักษณ์ให้ยังคงมีร่างกายขนาดใหญ่ บึกบึน แข็งแรง ไม่เลือกใช้เส้นที่มีความอ่อนช้อยเพื่อแสดงให้เห็นถึงความดุดัน กลุ่มสีหลักคือ สีม่วงที่แตกต่างกันไปในแต่ละเฉด แทนสีผิวของมนุษย์แสดงถึงความมีอิทธิฤทธิ์ในตัวของนางผีเสื้อสมุทร ซึ่งแตกต่างจากมนุษย์ทั่วไป และเลือกใช้สีคู่ตัดกัน เช่น สีแดง สีเขียว และสีเหลือง

ชุดที่ 4 สุดสาคร



ภาพประกอบ 51 ชุดที่ 4 สุดสาคร

การออกแบบตัวละครสุดสาคร ซึ่งเป็นตัวละครที่เป็นเด็กเต็มรูปลักษณะจะมีอายุ 4 ปี ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนรูปลักษณสุดสาครให้มีอายุ 6 ปี ซึ่งเป็นวัยที่สามารถเดิน วิ่ง กระโดด ได้อย่างคล่องแคล่วมากขึ้นในความเป็นจริง คงให้ร่างกายมีกล้ามเนื้อเล็กน้อยตามแนวทางของมาร์เวล คอ มิกส์ ลักษณะท่าทางมีความคล่องแคล่ว ว่องไว ด้วยการออกแบบท่าทางให้แสดงการเคลื่อนไหวของตัวละคร สีหลัก คือ สีเหลือง ในเฉดที่แตกต่างกันออกไปเพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างในแต่ละแบบ สีเหลือง แสดงถึง ความสดใส ร่าเริง การมองโลกในแง่ดี ความหวัง ความอบอุ่น ที่แผ่ไว้ในบทบาทของสุดสาครที่ต้องการตามหาพ่อ มีการใช้วลดลายเส้นในเฉดสีแตกต่างกันเป็นการสื่อถึงปมหลังตัวละครที่ถูกเลี้ยงดูโดยญาติและเติบโตมาบนเกาะแก้วพิสดาร

ชุดที่ 5 ม้านิลมังกร



ภาพประกอบ 52 ชุดที่ 5 ม้านิลมังกร

ในการออกแบบม้านิลมังกร ผู้วิจัยได้ศึกษาโครงสร้างของม้าและโครงสร้างของมังกร และในวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีได้จินตนาการรูปลักษณะของม้านิลมังกรไว้ว่า ส่วนหัวและหน้ามีลักษณะเหมือนมังกร ลำตัวและกลีบเท้าจะเหมือนม้า ส่วนหางเหมือนพญานาค ลำตัวสีดำเหมือนนิล คุณลักษณะพิเศษของม้านิลมังกร คือ มีเขี้ยวเป็นเพชร มีเกล็ดเป็นนิล ลิ้นเป็นปาน โดยผู้วิจัยได้ปรับรูปลักษณะตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ ให้เป็นม้าสวมชุดเกราะที่มีความมันวาว เลือกใช้สีเขียวที่แตกต่างกัน แทนสีของมังกร สีดำแทนความหมายของนิล และสีเทา ขาว ส้ม ให้มีความตัดกันและสร้างจุดเด่นของภาพเพียงเล็กน้อย เพื่อสร้างสีสันและเพื่อแสดงออกถึงความมีอิทธิฤทธิ์ของม้านิลมังกร ที่ไม่ใช่ม้าธรรมดาแต่มีความแข็งแรง ว่องไว อยู่ยงคงกระพันไม่มีอาวุธชนิดใดทำอันตรายได้ สามารถเดินบนผิวน้ำได้เหมือนกับเดินอยู่บนพื้นดิน อาศัยอยู่ในทะเล

4.3 การนำต้นแบบที่ได้ไปตรวจสอบความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยเก็บรวบรวมจากประชากร 2 กลุ่ม คือ เด็กอายุระหว่าง 4-6 ปี ทั้งเพศชาย-หญิง วุฒิการศึกษาระดับชั้นอนุบาล 1-3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2562 จังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ผ่านทาง Google Form เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งเก็บข้อมูลมาได้ 128 ชุด และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก จำนวน 3 คน

ส่วนแรกเป็นการส่งแบบสอบถามไปยังเด็กอายุระหว่าง 4 – 6 ปี โดยแบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งผู้วิจัยได้ระบุอายุของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุระหว่าง 4-6 ปี ทั้งเพศชาย-หญิง จำนวนอย่างน้อย 100 คน

ขั้นตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจในการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณะตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษา วรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี จำนวน 5 ข้อ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามผ่าน Google Form ซึ่งในคำถามมีตัวเลือกเป็นรูปภาพทั้งหมดข้อละ 3 ภาพ เพื่อวัดระดับความพึงพอใจในการออกแบบรูปลักษณะตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษา วรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี สรุปผลได้ดังนี้

ตาราง 1 ลำดับอายุผู้ร่วมประเมินระดับความพึงพอใจการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณะตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษา วรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี

ลำดับ	อายุ	จำนวน	คิดเป็นร้อยละ
1	4	19	14.8%
2	4.2	2	1.6 %
3	5	31	24.2%
4	5.10	1	0.8%
5	6	52	40.6%
6	6.4	4	3.1%
7	6.5	1	0.8%

จากตารางที่ 1 พบว่ากลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุ 6 ปี มากที่สุด จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 40.60 รองลงมา คืออายุ 5 ปี จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 24.20 โดยผู้ตอบแบบสอบถามน้อยที่สุดคือผู้มีอายุ 5.10 ปี และ 6.5 ปี จำนวนละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8

ตาราง 2 ผู้ร่วมประเมินอายุระหว่าง 4-6 ปี มีความพึงพอใจในการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี

ลำดับ	ตัวละคร	แบบ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1	พระอภัยมณี	47.7%	34.4%	18%
2	นางเงือก	17.2%	49.2%	33.6%
3	นางผีเสื้อสมุทร	42.2%	36.7%	21.1%
4	สุดสาคร	25.8%	50%	24.2%
5	ม้านิลมังกร	20.3%	31.3%	48.4%

จากการศึกษาการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ผู้วิจัยได้ศึกษาและพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งจากการวิจัยได้นำผลระดับความพึงพอใจของเด็กอายุระหว่าง 4-6 ปี จำนวน 100 คน จังหวัดกรุงเทพมหานคร พบว่าการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ปรากฏผลดังนี้

1. ภาพวาดชุดที่ 1 พระอภัยมณี ได้แก่ พระอภัยมณีแบบที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 47.7%
2. ภาพวาดชุดที่ 2 นางเงือก ได้แก่ นางเงือกแบบที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 49.2%
3. ภาพวาดชุดที่ 3 นางผีเสื้อสมุทร ได้แก่ นางผีเสื้อสมุทรแบบที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 42.2%
4. ภาพวาดชุดที่ 4 สุดสาคร ได้แก่ สุดสาครแบบที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 50%
5. ภาพวาดชุดที่ 5 ม้านิลมังกร ได้แก่ ม้านิลมังกรแบบที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 48.4%

ส่วนที่ 2 ผู้วิจัยได้นำต้นแบบที่ออกแบบไว้ทั้งสิ้น 5 แบบ ที่มีผลมาจากความพึงพอใจของเด็กอายุระหว่าง 4 – 6 ปี เพื่อขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาการออกแบบรูปลักษณตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 4-6 ปี ก่อนนำไปผลิตเป็นผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผ.ศ.สุภาวดี จัยสุขะ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ให้คำแนะนำ ดังนี้

ในด้านการออกแบบลายเส้นยังมีความแข็งแรงเกินไปสำหรับกรณีศึกษาพระอภัยมณี รวมทั้งสำหรับเด็กอายุ 4-6 ปีด้วย อาจใช้โทนสีของไทยโทนเข้ามาช่วยให้คาแรคเตอร์มีความเป็นไทยที่มีความละมุนอ่อนโยนขึ้น

ในด้านสามารถสร้างความจดจำให้เยาวชนได้อยู่แล้วจากคาแรคเตอร์ที่ชัดเจนของ Marvel Comics แต่อาจไม่ส่งผลมากนักกับการดึงดูดให้เยาวชนมาสนใจวรรณคดีไทยเพิ่มขึ้น เพราะการให้เยาวชนหันมาสนใจวรรณคดีไทยนั้นมีหลายปัจจัยประกอบกันรวมทั้งคาแรคเตอร์ของตัวละครที่มีเอกลักษณ์เฉพาะที่ชัดเจนและสอดคล้องกับจิตวิทยาของเด็กในช่วงวัยดังกล่าวในยุคปัจจุบัน

โดยภาพรวมของการออกแบบ ควรปรับลายเส้นที่มีความแข็งและปรับโทนสีให้เหมาะสมกับการรับรู้และจิตวิทยาของเด็กในช่วงวัยดังกล่าว

การออกแบบรูปลักษณตัวละครตามแนวทางของ Marvel Comics สามารถดึงดูดความสนใจในเด็กได้เพราะมีความสอดคล้องคล้ายคลึงกับ Marvel แต่ในกรณีนี้ไม่รวมถึงความสอดคล้องกับวรรณคดีไทย

สำหรับด้านธุรกิจในส่วนรูปลักษณในการออกแบบเหมาะกับผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่นกระเป๋ กระติกน้ำ ผ้าเช็ดหน้า หมวก กล่องข้าว รองเท้าใส่ภายในบ้าน กล่องดินสอและอื่นๆที่มีความสอดคล้องกับคาแรคเตอร์แต่ละตัว

อาทิศย์ กรรณิการ (Chief Designer แผนก Creative & Publications) บริษัท บางกอกโพสท์ จำกัด (มหาชน) ผู้เชี่ยวชาญด้านธุรกิจสตูดิโอสอนศิลปะสำหรับเด็ก ได้ให้คำแนะนำ ดังนี้

มุมมองด้านการออกแบบสิ่งแรกคือเกิดความแปลกใหม่ น่าสนใจ และเป็นแนวทางที่ทำให้วรรณคดีถูกถ่ายทอดออกมาได้ตามยุคสมัย ขึ้นชื่อว่าเป็นการออกแบบ ย่อมเกิดพัฒนาทางด้านศิลปะ องค์ประกอบ แนวคิด การนำเสนอ ซึ่งนับเป็นสิ่งที่ดีในการพัฒนา ต่อยอด จากสิ่งที่มีอยู่ก่อนแล้ว

ในด้านการสร้างความน่าสนใจให้กับตัวละครเมื่อเป็นภาพการ์ตูน วรรณคดีไทยมีรากฐานมาจากความคิด ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมที่สืบทอดมาแต่ดั้งเดิม และแน่นอนว่า การสืบทอดสิ่งต่างๆ มาถึงยุคปัจจุบันจำเป็นต้องมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง รูปแบบเพื่อความน่าสนใจให้ผู้เรียนรู้ได้เข้าถึง ดังนั้นการออกแบบที่อิงกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป โดยยังคงรากเหง้าเดิม หรือเค้าโครงเดิมนั้น จึงเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์และน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง

ในด้านการดึงดูดความสนใจในเด็กอายุระหว่าง 4-6 ปี ทุกวันนี้การเข้าถึงศิลปะแบบไทยเดิม ไทยแท้ ไทยโบราณนั้น ไม่ใช่สิ่งหายาก เพราะโลกมีเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงข้อมูล แต่ด้วยศิลปะเหล่านั้นเป็นภาพนิ่ง และใช้โทนสีที่มีข้อจำกัดในยุคสมัยหนึ่ง ต่อเมื่อมาถึงยุคสมัยนี้แล้ว คนรุ่นใหม่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว ทั้งภาพยนตร์ การ์ตูน แอนิเมชัน เกม ซึ่งมีรูปแบบของสีสันที่เปลี่ยนไป มีความเร้าสายตาและน่าสนใจยิ่งขึ้น ดังนั้นการใช้สีสันในรูปแบบที่ทันสมัยขึ้น หลายหลายและดึงดูดความสนใจได้ง่าย อย่างรูปแบบของ Marvel จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจ

ด้านการส่งเสริมพัฒนาทักษะเพื่อต่อยอดทางด้านศิลปะสำหรับเด็ก เด็กในยุคสมัยนี้นั้น มีความใส่ใจ สนใจในรายละเอียดมากกว่าเด็กยุคก่อน เพราะสื่อที่เขามานั้นหลากหลาย และกว้างขวางกว่ามาก โดยเฉพาะการ์ตูนในยุคสมัยนี้มีความน่าสนใจ ทั้งเนื้อหา สาระ และวิถีคิดการออกแบบตัวการ์ตูน ที่ดึงดูดความสนใจของเด็กได้มากกว่าลักษณะภาพวาด ภาพประกอบสมัยก่อนที่เน้นไปทางงานจิตรกรรมมากกว่า ดังนั้นเด็กๆ จะเข้าถึงสิ่งเหล่านี้ได้ง่ายขึ้น และต่อยอดอย่างเป็นรูปธรรมได้ง่ายขึ้นเช่นกัน

ด้านความจำเป็นในการใช้ลายเส้นแบบไทย ในการออกแบบหรือการสื่อถึงความเป็นไทยในยุคนี้มีความเป็นสากลมากขึ้น ยกตัวอย่าง การออกแบบโลโก้การแข่งขันกีฬาเมื่อประเทศไทยเป็นเจ้าภาพ รูปแบบการตัดทอนเป็นกราฟิกต่างๆ ก็ยังสื่อได้ว่า นี่คือการออกแบบที่อิงมาจากศิลปะ วัฒนธรรมไทย ซึ่งคนในชาติก็เข้าใจ คนต่างชาติก็เข้าใจ ซึ่งแม้ว่าเราจะตัดทอนรายละเอียดออกไป แต่ลักษณะร่วมเช่น ความอ่อนช้อย เส้นพลิ้วไหว การเคลื่อนไหวในลักษณะเฉพาะของแต่ละตัวละคร ก็ยังสามารถถูกถ่ายทอดออกมาเป็นลักษณะอื่นโดยไม่ต้องอิงลายเส้นแบบไทยแท้แต่เดิมก็ได้ เพื่อความทันสมัยและเข้าใจได้ในวงกว้างมากขึ้น

Facebook Page: Happy Kids Shop ผู้เชี่ยวชาญด้านการขายสินค้าสำหรับเด็กช่องทางออนไลน์ได้ให้คำแนะนำ ดังนี้

ในด้านการดึงดูดความสนใจในเด็กวัย 4-6 ปี รูปแบบตัวการ์ตูนนี้สามารถสร้างความในเด็กได้ ด้านการออกแบบให้ตัวละครมีเอกลักษณ์มากขึ้นสามารถดูก็รู้ว่าเป็นใคร รวมถึงรูปแบบการนำเสนอเป็นสินค้าที่มีความน่าสนใจ

ในด้านธุรกิจรูปแบบตัวการ์ตูนเหมาะกับการผลิตเป็นสินค้าสำหรับเด็กได้หลายประเภท รวมถึงภาพยนตร์ หรือ การ์ตูน สั้นๆ มีตัวหนังสือแบ่งเป็นตอนๆ ให้เด็กได้ติดตาม การออกแบบรูปลักษณ์แบบมาร์เวล คอมิกส์ นอกจากเด็กสนใจแล้วผู้ใหญ่ก็น่าจะสนใจด้วย

ในด้านการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นรูปแบบมาร์เวล คอมิกส์ สามารถสร้างความน่าสนใจให้กับตัวละครจากวรรณคดีไทยและทำให้เด็กหันมาสนใจตัวละครจากวรรณคดีไทยมากขึ้น

ตัวการ์ตูนควรมีเอกลักษณ์มากกว่านี้ ใส่ความเป็นไทยลงไปมากกว่านี้ และความน่ารักของตัวละคร อันนี้ดูโตเหมือนนำเสนอให้ผู้ใหญ่มากกว่าเด็ก แต่โดยรวมก็สวยดีคะ

การนำตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่องอื่นๆ มาพัฒนารูปแบบเป็นภาพการ์ตูนเพื่อนำไปผลิตเป็นสินค้าสำหรับเด็ก เห็นว่าสมควร เพราะเป็นการสร้างค่านิยมรักชาติ เป็นแบบอย่างในการสร้างสรรค์การ์ตูนให้เด็กรู้จักการ์ตูนไทยมากขึ้น

4.4 ออกแบบต้นแบบตัวการ์ตูนวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์

จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของการ์ตูนมาร์เวล คอมิกส์ และการพัฒนาออกแบบตัวละครการ์ตูนวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี โดยการสำรวจความพึงพอใจของเด็กวัย 4-6 ปี และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตภัณฑ์สำหรับเด็กจนได้มาเป็นต้นแบบตัวการ์ตูนดังนี้

พระอภัยมณี



ภาพประกอบ 53 พระอภัยมณีแบบที่ 1

พระอภัยมณี มีรูปลักษณะหล่อเหลา เป็นผู้มีความจำเริญไพเราะอ่อนหวาน มีเสน่ห์ และมีความเจ้าชู้ โครงสร้างสัดส่วนตามรูปแบบของมาร์เวล คอเมกส์ โดยสัดส่วนชายจะมีความหนาช่วงไหล่ ลำตัวแคบ ร่างกายแสดงถึงความแข็งแรงมีกล้ามเนื้อ ลักษณะท่าทางมีการเคลื่อนไหว แข็งแรง กล้าหาญ โดยเลือกใช้สีแดงที่แตกต่างกันออกไปลงบนเครื่องแต่งกาย กลุ่มสีแดง แสดงออกถึงความตื่นเต้น อำนาจ ความรัก ความกล้าหาญ จากภาพลักษณะเดิมที่พระอภัยมณีแตกต่างจากฮีโร่ในอุดมคติทั่วไป

นางเงือก



ภาพประกอบ 54 นางเงือกแบบที่ 2

รูปลักษณะของนางเงือกตามแนวทางของมาร์เวล คอเมกส์ ให้มีโครงสร้างหญิงที่บอบบางแต่มีความแข็งแรง แผงไว้ด้วยลักษณะท่าทางมีความเป็นนักสู้ โทนสีหลัก คือ สีชมพูที่มีเฉดแตกต่างกัน แสดงออกถึงความเป็นผู้หญิงที่มีความรัก ความอ่อนโยนภายในจิตใจ

ผีเสื้อสมุทร



ภาพประกอบ 55 ผีเสื้อสมุทรแบบที่ 1

ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนรูปลักษณะของนางผีเสื้อสมุทรจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ให้มีความแตกต่างจากรูปแบบเดิมโดยสิ้นเชิง ผู้วิจัยออกแบบตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ โดยปรับรูปลักษณะให้ยังคงมีร่างกายขนาดใหญ่ บึกบึน แข็งแรง ไม่เลือกใช้เส้นที่มีความอ่อนช้อย เพื่อแสดงให้เห็นถึงความดุดัน กลุ่มสีหลักคือ สีม่วงที่แตกต่างกันไปในแต่ละเฉด แทนสีผิวของ อมนุษย์แสดงถึงความเป็นอิทธิฤทธิ์ในตัวของนางผีเสื้อสมุทร

สุดสาคร



ภาพประกอบ 56 สุดสาครแบบที่ 2

ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนรูปลักษณะสุดสาครให้มีอายุ 6 ปี ซึ่งเป็นวัยที่สามารถเดิน วิ่ง กระโดด ได้อย่างคล่องแคล่วมากขึ้นในความเป็นจริง คงให้ร่างกายมีกล้ามเนื้อเล็กน้อยตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ ลักษณะท่าทางมีความคล่องแคล่ว ว่องไว ด้วยการออกแบบท่าทาง ให้แสดงการเคลื่อนไหวของตัวละคร สีหลัก คือ สีเหลือง แสดงถึง ความสดใส ร่าเริง การมองโลก ในแง่ดี ความหวัง ความอบอุ่น ที่แฝงไว้ในบทบาทของสุดสาครที่ต้องการตามหาพ่อ มีการใช้ ลวดลายเสือในเฉดสีแตกต่างกันเป็นการสื่อถึงปูมหลังตัวละครที่ถูกเลี้ยงดูโดยฤาษีและเติบโตมา บนเกาะแก้วพิสดาร

ม้านิลมังกร



ภาพประกอบ 57 ม้านิลมังกรแบบที่ 3

ผู้วิจัยได้ปรับปรุงลักษณะตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ ให้เป็นม้าสวมชุดเกราะที่มีความมันวาว เลือกใช้สีเขียวที่แตกต่างกัน แทนสีของมังกร สีดำแทนความหมายของสึนิล และสีเทา ขาว ส้ม ให้มีความตัดกันและสร้างจุดเด่นของภาพเพียงเล็กน้อย เพื่อสร้างสีสันและเพื่อแสดงออกถึงควมมีอิทธิฤทธิ์ของม้านิลมังกร ที่ไม่ใช่ม้าธรรมดาแต่มีความแข็งแรง ว่องไว อยู่ยงคงกระพันไม่มีอาวุธชนิดใดทำอันตรายได้



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ผู้วิจัยได้ทำการประเมินโดยการเก็บแบบสอบถามผ่าน Google Form เพื่อวิเคราะห์ผลความพึงพอใจในเด็กอายุระหว่าง 4-6 ปี วุฒิการศึกษาระดับชั้นอนุบาล 1-3 จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 100 คน หลังจากได้ผลระดับความพึงพอใจแล้ว จึงนำไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประกอบด้วย 1. ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 2. ผู้เชี่ยวชาญด้านธุรกิจสตูดิโอสอนวาดภาพสำหรับเด็ก 3. ผู้เชี่ยวชาญด้านธุรกิจออนไลน์ประเภทสินค้าสำหรับเด็ก หลังจากได้ผลการดำเนินงานแล้วสามารถสรุปผลการดำเนินงานโดยแบ่งหัวข้อสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะ
4. แนวทางในการพัฒนาต่อ

1. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ที่ส่งผลต่อการจดจำของผู้บริโภค และเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนที่สามารถสอดคล้องเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์ที่ส่งผลสัมฤทธิ์ในด้านการจดจำของผู้บริโภค เพื่อสร้างโอกาสทางด้านการธุรกิจสำหรับผู้ประกอบการที่จะสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับเด็ก จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาโดยแบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1. ศึกษาการ์ตูนมาร์เวล คอมิกส์ ศึกษาวิธีการออกแบบ และศึกษาตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี จากตัวละครทั้งหมด 5 ตัว ได้แก่ พระอภัยมณี มีรูปลักษณ์หล่อเหลา โดยสัดส่วนชายจะมีความหนาช่วงไหล่ ลำตัวแคบ ร่างกายแสดงถึงความแข็งแรงมีกล้ามเนื้อ ลักษณะท่าทางมีการเคลื่อนไหว แข็งแรง กล้าหาญ โดยเลือกใช้สีแดงบนเครื่องแต่งกาย กลุ่มสีแดงแสดงออกถึงความตื่นเต้น อารมณ์ ความรัก ความกล้าหาญ จากภาพลักษณ์เดิมที่พระอภัยมณีแตกต่างจากฮีโร่ในอุดมคติทั่วไป, นางเงือก รูปลักษณ์ของนาง

เงือกตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ ให้มีโครงสร้างหญิงที่บอบบางแต่มีความแข็งแรง แฝงไว้ด้วยลักษณะท่าทางมีความเป็นนักสู้ โทนสีหลัก คือ สีชมพู แสดงออกถึงความเป็นผู้หญิงที่มีความรัก ความอ่อนโยนภายในจิตใจ , ฝึเสื้อสมุทร ผู้วิจัยออกแบบตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ โดยปรับปรุงลักษณะให้ยังคงมีร่างกายขนาดหน้า ปีกบิน แข็งแรง ไม่เลือกใช้เส้นที่มีความอ่อนช้อยเพื่อแสดงให้เห็นถึงความดุดัน กลุ่มสีหลักคือ สีม่วง แทนสีผิวของมนุษย์แสดงถึงความเป็นอมิติตุทธรณ์, สุดสาคร ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนรูปลักษณสุดสาครให้มีอายุ 6 ปี ซึ่งเป็นวัยที่สามารถเดิน วิ่ง กระโดด ได้อย่างคล่องแคล่วมากขึ้นในความเป็นจริง คงให้ร่างกายมีกล้ามเนื้อเล็กน้อยตามแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ ลักษณะท่าทางมีความคล่องแคล่ว ว่องไว ด้วยการออกแบบท่าทางให้แสดงการเคลื่อนไหวของตัวละคร สีหลัก คือ สีเหลือง แสดงถึง ความสดใส ร่าเริง การมองโลกในแง่ดี ความหวัง ความอบอุ่น, ม้านิลมังกร เป็นม้าสวมชุดเกราะที่มีความมันวาว เลือกใช้สีเขียว แทนสีของมังกร สีดำแทนความหมายของสินิล และสีเทา ขาว ส้ม ให้มีความตัดกันและสร้างจุดเด่นของภาพเพื่อสร้างสีสันและเพื่อแสดงออกถึงความเป็นอมิติตุทธรณ์ของม้านิลมังกร ที่ไม่ใช่ม้าธรรมดาแต่มีความแข็งแรง ว่องไว อยู่ยงคงกระพัน และได้เป็นแนวทางออกแบบตัวการ์ตูนสู่ขั้นตอนที่ 2

ขั้นตอนที่ 2. ผู้วิจัยได้ออกแบบตัวละครเป็นภาพการ์ตูนผ่านแนวทางของมาร์เวล คอมีกส์ ตัวละครละ 3 แบบ ได้แก่

พระอภัยมณี 3 แบบ โดย พระอภัยมณีแบบที่ 1 สีผมสีดำ ชุดสีแดงตัดด้วยสีทอง และสีน้ำเงิน แสดงถึงความเป็นผู้นำ และมีความเจ้าชู้มีเสน่ห์ ใช้เส้นที่ดูมีความเคลื่อนไหวของร่างกาย มีกล้ามเนื้อ, พระอภัยมณีแบบที่ 2 ผมสีเหลือง ชุดสีแดงโทนสว่างและสีเทา แสดงถึงความเข้มแข็ง กล้าหาญ ใช้เส้นที่ดูมีความเคลื่อนไหว มีกล้ามเนื้อ, พระอภัยมณีแบบที่ 3 ผมสีน้ำตาล ชุดสีแดงเข้มและน้ำตาลอ่อน แสดงถึงความเป็นผู้นำที่มีจิตใจอ่อนโยน เส้นมีความเคลื่อนไหว มีกล้ามเนื้อ

นางเงือก 3 แบบ โดย นางเงือกแบบที่ 1 ผมสีเหลือง ชุดสีชมพู มีกล้ามเนื้อเล็กน้อย เส้นดูมีความเคลื่อนไหว, นางเงือกแบบที่ 2 ผมสีน้ำตาล ชุดสีชมพู และสีม่วง ช่วงทางมีความเป็นชุดเกราะ ใช้เส้นที่ดูมีความเคลื่อนไหว มีกล้ามเนื้อเล็กน้อย, นางเงือกแบบที่ 3 ผมสีน้ำตาลอ่อน ชุดสีชมพู และสีม่วง ใช้การไล่เฉดสีแสงเงาให้มีความมันวาว เส้นมีความเคลื่อนไหว มีกล้ามเนื้อเล็กน้อย

ฝึเสื้อสมุทร 3 แบบ โดย ฝึเสื้อสมุทรแบบที่ 1 ผมสีทอง ผิวสีม่วงอมชมพู สวมชุดเกราะสีม่วงและสีเขียวมีหนามแหลม ร่างกายปีกบินมีกล้ามเนื้อ เส้นมีความเคลื่อนไหว, ฝึเสื้อสมุทรแบบที่ 2 ผมสีน้ำตาลเข้ม ผิวสีม่วง สวมชุดคนป่าถืออาวุธ ร่างกายปีกบิน เส้นมีความ

เคลื่อนไหว, ผีเสื้อสมุทรแบบที่ 3 ผสมสีแดงเข้ม ผีเสื้อม่วง สวมชุดเกราะนักรบสีแดงมีโล่เป็นอาวุธ ร่างกายปึกป็น เส้นมีความเคลื่อนไหว

ชุดสาคร 3 แบบ โดย ชุดสาครแบบที่ 1 ผสมสีน้ำตาลเข้ม สวมชุดสีเหลืองลายเสือ ตัวเสื้อแบบมีหมวกคลุมศีรษะ มีอาวุธเป็นไม้เท้าหัวนกอินทรี มีกลัมน้อย เส้นมีความเคลื่อนไหว, ชุดสาครแบบที่ 2 ผสมสีดำ สวมชุดลายเสือสีเหลืองเข้มกางเกงขาสั้น มีอาวุธเป็นไม้เท้า มีกลัมน้อย เส้นมีความเคลื่อนไหว, ชุดสาครแบบที่ 3 ผสมสีน้ำตาล สวมชุดสีเหลืองคล้ายคนป่า สวมถุงเท้าลายเสือ มีอาวุธเป็นไม้เท้าหัวเหล็ก มีกลัมน้อย เส้นมีความเคลื่อนไหว

มานิลมังกร 3 แบบ โดย มานิลมังกรแบบที่ 1 เป็นม้าสวมชุดเกราะสีเขียว เทา ดำ มีหางเป็นปลา ร่างกายแข็งแรงมีกลัมน้อย เส้นมีความเคลื่อนไหว, มานิลมังกรแบบที่ 2 ม้าสวมชุดเกราะสีดำ เขียว ส้ม หางเป็นอัญมณีสีเขียว ส้ม ร่างกายแข็งแรงมีกลัมน้อย เส้นมีความเคลื่อนไหว, มานิลมังกรแบบที่ 3 ม้าสวมชุดเกราะสีเทา ดำ เขียว มีเขาเป็นอัญมณี มีหางเป็นปลาพริ้วไหวเป็นประกาย ร่างกายแข็งแรงมีกลัมน้อย เส้นมีความเคลื่อนไหว

ขั้นตอนที่ 3. ผู้วิจัยนำต้นแบบที่ได้จากขั้นตอนที่ 2 ไปตรวจสอบกับเด็ก 4-6 ปี จำนวน 100 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตภัณฑ์สำหรับเด็กจำนวน 3 คน ปรากฏผลดังนี้ 1. ภาพวาดชุดที่ 1 พระอภัยมณี ได้แก่ พระอภัยมณีแบบที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 47.7% 2. ภาพวาดชุดที่ 2 นางเงือก ได้แก่ นางเงือกแบบที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 49.2% 3. ภาพวาดชุดที่ 3 นางผีเสื้อสมุทร ได้แก่ นางผีเสื้อสมุทรแบบที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 42.2% 4. ภาพวาดชุดที่ 4 ชุดสาคร ได้แก่ ชุดสาครแบบที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 50% 5. ภาพวาดชุดที่ 5 มานิลมังกร ได้แก่ มานิลมังกรแบบที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 48.4%

ขั้นตอนที่ 4. ผู้วิจัยได้ต้นแบบตัวละครที่ออกแบบจากแนวทางของการออกแบบตัวละครของมาร์เวล คอมิกส์ ทั้งสิ้น 5 ตัวละคร คือ พระอภัยมณีแบบที่ 1, นางเงือกแบบที่ 2, ผีเสื้อสมุทรแบบที่ 1, ชุดสาครแบบที่ 2 และมานิลมังกรแบบที่ 3 ตามผลสำรวจระดับความพึงพอใจของเด็กวัย 4-6 ปี และผู้เชี่ยวชาญแนะนำ

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยเก็บรวบรวมจากประชากร คือ เด็กอายุระหว่าง 4-6 ปี ทั้งเพศชาย-หญิง วุฒิการศึกษาในระดับชั้นอนุบาล 1-3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2562 จังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ผ่านทาง Google Form เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งเก็บข้อมูลมาได้ 128 ชุด โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งผู้วิจัยได้ระบุอายุของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุระหว่าง 4-6 ปี ทั้งเพศชาย-หญิง

ขั้นตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจในการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณะตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี จำนวน 5 ข้อ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามผ่าน Google Form ซึ่งในคำถามมีตัวเลือกเป็นรูปภาพทั้งหมดข้อละ 3 ภาพ เพื่อวัดระดับความพึงพอใจในการออกแบบรูปลักษณะตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูน

ผลการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณะตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี สรุปผลได้ดังนี้

1. ผู้ร่วมประเมินตอบแบบสอบถามผ่านช่องทาง Google Form ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่มีอายุระหว่าง 3-9 ปี จำนวน 128 คน โดยมีลำดับเรียงจากช่วงอายุน้อยสุดไปมากที่สุด ได้แก่ เด็กอายุ 3 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 อายุ 3.8 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 อายุ 4 ปี จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 14.8 อายุ 4.2 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.6 อายุ 5 ปี จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 24.2 อายุ 5.10 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 อายุ 6 ปี จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 40.6 อายุ 6.4 ปี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 3.1 อายุ 6.5 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 อายุ 7 ปี จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 10.2 อายุ 8 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 อายุ 9 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8

2. ผู้ร่วมประเมินอายุระหว่าง 4-6 ปี มีความพึงพอใจในการพัฒนารูปลักษณะตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ปรากฏผลเรียงลำดับจากความชื่นชอบมากไปน้อยได้ดังนี้

2.1 ผู้ร่วมประเมินมีความพึงพอใจตัวละครพระอภัยมณี แบบที่ 1 จำนวนร้อยละ 47.7 แบบที่ 2 จำนวนร้อยละ 34.4 แบบที่ 3 จำนวนร้อยละ 18

2.2 ผู้ร่วมประเมินมีความพึงพอใจตัวละครนางเงือก แบบที่ 2 จำนวนร้อยละ 49.2 แบบที่ 3 จำนวนร้อยละ 33.6 แบบที่ 1 จำนวนร้อยละ 17.2

2.3 ผู้ร่วมประเมินมีความพึงพอใจตัวละครนางผีเสื้อสมุทร แบบที่ 1 จำนวนร้อยละ 42.2 แบบที่ 2 จำนวนร้อยละ 36.7 แบบที่ 3 จำนวนร้อยละ 21.1

2.4 ผู้ร่วมประเมินมีความพึงพอใจตัวละครสวดสาคร แบบที่ 2 จำนวนร้อยละ 50 แบบที่ 1 จำนวนร้อยละ 25.8 แบบที่ 3 จำนวนร้อยละ 24.2

2.5 ผู้ร่วมประเมินมีความพึงพอใจตัวละครม้านิลมังกร แบบที่ 3 จำนวนร้อยละ 48.4 แบบที่ 2 จำนวนร้อยละ 31.3 แบบที่ 1 จำนวนร้อยละ 20.3

ผู้วิจัยได้แนวทางการออกแบบตัวละครของมาร์เวล คอสมิกส์ เพื่อนำมาพัฒนาเป็นการออกแบบรูปลักษณตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนเรื่องพระอภัยมณีตามแนวทางของมาร์เวล คอสมิกส์ ที่สื่อถึงความเป็นฮีโร่ และผู้วิจัยได้ทราบถึงทัศนคติของผู้บริโภคที่เป็นเด็กอายุ 4-6 ปี ที่มีต่อการออกแบบในครั้งนี้

2. อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาการพัฒนาการออกแบบรูปลักษณตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นภาพการ์ตูนตามแนวทางของมาร์เวล คอสมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการแบบ research and development จนได้เป็นตัวละครทั้งสิ้น 5 ตัวละคร ผ่านการศึกษาของผู้วิจัยเบื้องต้นนำไปทำเป็นต้นแบบและนำไปให้เด็ก 4-6 ปี จำนวน 100 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก จำนวน 3 คน โดยวิเคราะห์หาแนวคิดและข้อเสนอแนะจนได้มาเป็นแบบสุดท้ายที่เป็นแบบที่ได้มาจากความพึงพอใจของเด็กและคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 5 แบบ ปรากฏผลดังนี้

1. ภาพวาดชุดที่ 1 พระอภัยมณี ได้แก่ พระอภัยมณีแบบที่ 1 ที่แสดงถึงความเป็นฮีโร่ผ่านความเป็นสัดส่วนชายที่มีความหนาช่วงไหล่ ลำตัวแคบ ร่างกายแสดงถึงความแข็งแรงมีกล้ามเนื้อ ลักษณะท่าทางมีการเคลื่อนไหว แข็งแรง กล้าหาญ สวมชุดสีแดงตัดด้วยสีทองและสีน้ำเงิน แสดงถึงความเป็นผู้นำ และมีความเจ้าชู้มีเสน่ห์ ใช้เส้นที่ดูมีความเคลื่อนไหวของร่างกาย มีกล้ามเนื้อ คิดเป็นร้อยละ 47.7%

2. ภาพวาดชุดที่ 2 นางเงือก ได้แก่ นางเงือกแบบที่ 2 ที่แสดงถึงโครงสร้างหญิงที่บอบบางแต่มีความแข็งแรง แผ่วไว้ด้วยลักษณะท่าทางมีความเป็นนักสู้ เป็นผู้หญิงที่มีความรักความอ่อนโยนภายในจิตใจ ผมสีน้ำตาล ชุดสีชมพู และสีม่วง ช่วงหางมีความเป็นชุดเกราะ ใช้เส้นที่มีความเคลื่อนไหว มีกล้ามเนื้อเล็กน้อย คิดเป็นร้อยละ 49.2%

3. ภาพวาดชุดที่ 3 นางผีเสื้อสมุทร ได้แก่ นางผีเสื้อสมุทรแบบที่ 1 ที่แสดงให้เห็นถึงความดุร้าย รูปลักษณร่างกายบึกบึน แข็งแรง ผมสีทอง ผิวสีม่วงอมชมพู สวมชุดเกราะสีม่วงและสีเขียวมีหนามแหลม มีกล้ามเนื้อ เส้นมีความเคลื่อนไหว สีม่วงแทนสีผิวของมนุษย์แสดงถึงความมีอิทธิฤทธิ์ คิดเป็นร้อยละ 42.2%

4. ภาพวาดชุดที่ 4 สุดสาคร ได้แก่ สุดสาครแบบที่ 2 แสดงถึงเด็กชายที่แข็งแรงสามารถเดิน วิ่ง กระโดด ได้อย่างคล่องแคล่วมากขึ้นในความเป็นจริง ผมสีดำ สวมชุดลายเสือสี

เหลือช่องว่างทางแกนขาสั้น มีอาวุธเป็นไม้เท้า มีกล้ามเนื้อเล็กน้อย เส้นมีความเคลื่อนไหว คิดเป็นร้อยละ 50%

5. ภาพวาดชุดที่ 5 ม้านิลมังกร ได้แก่ ม้านิลมังกรแบบที่ 3 แสดงออกถึงความมีอิทธิฤทธิ์ของม้านิลมังกร ที่ไม่ใช่ม้าธรรมดาแต่มีความแข็งแรง ว่องไว อยู่ยงคงกระพันไม่มีอาวุธชนิดใดทำอันตรายได้ สวมชุดเกราะสีเทา ดำ เขียว มีเขาเป็นอัญมณี มีหางเป็นปลาพริ้วไหวเป็นประกาย ร่างกายแข็งแรงมีกล้ามเนื้อ เส้นมีความเคลื่อนไหว คิดเป็นร้อยละ 48.4%

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ในด้านการออกแบบลายเส้นยังมีความแข็งแรงเกินไปสำหรับกรณีศึกษาพระอภัยมณี รวมทั้งสำหรับเด็กอายุ 4-6 ปีด้วย อาจใช้โทนสีของไทยโทนเข้ามาช่วยให้คาแรคเตอร์มีความเป็นไทยที่มีความละมุนอ่อนโยนขึ้น มุมมองด้านการออกแบบสิ่งแรกคือเกิดความคิดใหม่ น่าสนใจ และเป็นแนวทางที่ทำให้วรรณคดีถูกถ่ายทอดออกมาได้ตามยุคสมัย ขึ้นชื่อว่าเป็นการออกแบบย่อมเกิดพัฒนาทางด้านศิลปะ องค์ประกอบ แนวคิด การนำเสนอ ซึ่งนับเป็นสิ่งที่ดีในการพัฒนาต่อยอด จากสิ่งที่มีอยู่ก่อนแล้ว ในด้านการดึงดูดความสนใจในเด็กวัย 4-6 ปี รูปแบบตัวการ์ตูนนี้สามารถสร้างความในเด็กได้ ด้านการออกแบบให้ตัวละครมีเอกลักษณ์มากขึ้นสามารถดูก็รู้ว่าเป็นใคร รวมถึงรูปแบบการนำเสนอเป็นสินค้าที่มีความน่าสนใจ

3.2 ในด้านสามารถสร้างความจดจำให้เยาวชนได้อยู่แล้วจากคาแรคเตอร์ที่ชัดเจนของ มาร์เวล คอสมิกส์ แต่อาจไม่ส่งผลมากนักกับการดึงดูดให้เยาวชนมาสนใจวรรณคดีไทยเพิ่มขึ้น เพราะการให้เยาวชนหันมาสนใจวรรณคดีไทยนั้นมีหลายปัจจัยประกอบกันรวมทั้งคาแรคเตอร์ของตัวละครที่มีเอกลักษณ์เฉพาะที่ชัดเจนและสอดคล้องกับจิตวิทยาของเด็กในช่วงวัยดังกล่าวในยุคปัจจุบัน ในด้านการสร้างความน่าสนใจให้กับตัวละครเมื่อเป็นภาพการ์ตูน วรรณคดีไทยมีรากฐานมาจากความคิด ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมที่สืบทอดมาแต่ดั้งเดิม และแน่นอนว่า การสืบทอดสิ่งต่างๆ มาถึงยุคปัจจุบันจำเป็นต้องมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง รูปแบบเพื่อความน่าสนใจให้ผู้เรียนรู้ได้เข้าถึง ดังนั้นการออกแบบที่อิงกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป โดยยังคงรากเหง้าเดิม หรือเค้าโครงเดิมนั้น จึงเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์และน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง ในด้านธุรกิจรูปแบบตัวการ์ตูนเหมาะกับการผลิตเป็นสินค้าสำหรับเด็กได้หลายประเภท รวมถึงภาพยนตร์ หรือ การ์ตูน สั้นๆ มีตัวหนังสือแบ่งเป็นตอนๆ ให้เด็กได้ติดตาม การออกแบบรูปลักษณ์แบบมาร์เวล คอสมิกส์ นอกจากเด็กสนใจแล้วผู้ใหญ่ก็น่าจะสนใจด้วย

3.3 โดยภาพรวมของการออกแบบ ควรปรับลายเส้นที่มีความแข็งและปรับโทนสีให้เหมาะสมกับการรับรู้และจิตวิทยาของเด็กในช่วงวัยดังกล่าว ในด้านการดึงดูดความสนใจในเด็ก

อายุระหว่าง 4-6 ปี ทุกวันนี้การเข้าถึงศิลปะแบบไทยเดิม ไทยแท้ ไทยโบราณนั้น ไม่ใช่สิ่งหายาก เพราะโลกมีเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงข้อมูล แต่ด้วยศิลปะเช่นนั้นเป็นภาพนิ่ง และใช้ทาสีที่มีข้อจำกัดในยุคสมัยหนึ่ง ต่อเมื่อมาถึงยุคสมัยนี้แล้ว คนรุ่นใหม่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยี ภาพเคลื่อนไหว ทั้งภาพยนตร์ การ์ตูน แอนิเมชัน เกม ซึ่งมีรูปแบบของสีสันที่เปลี่ยนไป มีความเร้าสายตาและน่าสนใจยิ่งขึ้น ดังนั้นการใช้สีสันในรูปแบบที่ทันสมัยขึ้น หลายหลายและดึงดูดความสนใจได้ง่าย อย่างรูปแบบของมาร์เวล คอมิกส์ จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจ ในด้านการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครจากวรรณคดีไทยเป็นรูปแบบมาร์เวล คอมิกส์ สามารถสร้างความน่าสนใจให้กับตัวละครจากวรรณคดีไทยและทำให้เด็กหันมาสนใจตัวละครจากวรรณคดีไทยมากขึ้น

3.4 การออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครตามแนวทางของมาร์เวล คอมิกส์ สามารถดึงดูดความสนใจในเด็กได้เพราะมีความสอดคล้องคล้ายคลึงกับมาร์เวล คอมิกส์ แต่ในกรณีนี้ไม่รวมถึงความสอดคล้องกับวรรณคดีไทย ด้านการส่งเสริมพัฒนาทักษะเพื่อต่อยอดทางด้านศิลปะสำหรับเด็ก เด็กในยุคสมัยนี้นั้น มีความใส่ใจ สนใจในรายละเอียดมากกว่าเด็กยุคก่อน เพราะสื่อที่เขามานั้นหลากหลาย และกว้างขวางกว่ามาก โดยเฉพาะการ์ตูนในยุคสมัยนี้มีความน่าสนใจ ทั้งเนื้อหาสาระ และวิธีการออกแบบตัวการ์ตูน ที่ดึงดูดความสนใจของเด็กได้มากกว่าลักษณะภาพวาดภาพประกอบสมัยก่อน ที่เน้นไปทางงานวิจิตรมากกว่า ดังนั้นเด็กๆ จะเข้าถึงสิ่งเหล่านี้ได้ง่ายขึ้น และต่อยอดอย่างเป็นรูปธรรมได้ง่ายขึ้นเช่นกัน ตัวการ์ตูนควรมีเอกลักษณ์มากกว่านี้ ใส่ความเป็นไทยและเพิ่มความน่ารักของตัวละคร

3.5 สำหรับด้านธุรกิจในส่วนรูปลักษณ์ในการออกแบบเหมาะกับผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่นกระเป๋ กระติกน้ำ ผ้าเช็ดหน้า หมวก กล่องข้าว รองเท้าใส่ภายในบ้าน กล่องดินสอและอื่นๆที่มีความสอดคล้องกับคาแรคเตอร์แต่ละตัว ด้านความจำเป็นในการใช้ลายเส้นแบบไทย ในการออกแบบหรือการสื่อถึงความเป็นไทยในยุคนี้มีความเป็นสากลมากขึ้น ยกตัวอย่างการออกแบบโลโก้การแข่งขันกีฬาเมื่อประเทศไทยเป็นเจ้าภาพ รูปแบบการตัดทอนเป็นกราฟิกต่างๆ ก็ยังสื่อได้ว่า นี่คือการออกแบบที่อิงมาจากศิลปะ วัฒนธรรมไทย ซึ่งคนในชาติก็เข้าใจ คนต่างชาติก็เข้าใจ ซึ่งแม้ว่าเราจะตัดทอนรายละเอียดออกไป แต่ลักษณะร่วมเช่น ความอ่อนช้อย เส้นพลิ้วไหว การเคลื่อนไหวในลักษณะเฉพาะของแต่ละตัวละคร ก็ยังสามารถถูกถ่ายทอดออกมาเป็นลักษณะอื่นโดยไม่ต้องอิงลายเส้นแบบไทยแท้แต่เดิมก็ได้ เพื่อความทันสมัยและเข้าใจได้กว้างมากขึ้น การนำตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่องอื่นๆมาพัฒนารูปแบบเป็นภาพการ์ตูนเพื่อนำไปผลิตเป็นสินค้าสำหรับเด็ก เห็นว่าสมควร เพราะเป็นการสร้างค่านิยมรักชาติ เป็นแบบอย่างในการสร้างสรรค์การ์ตูนให้เด็กรู้จักการ์ตูนไทยมากขึ้น

4. แนวทางในการพัฒนาต่อ

จากการที่ผู้วิจัยได้นำรูปภาพตัวละคร 5 ภาพ ที่ได้รับระดับความพึงพอใจสูงสุด จากเด็กอายุ 4-6 ปี นำไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ ได้รับคำแนะนำเพื่อปรับปรุงรูปลักษณะตัวละครให้มีความสมบูรณ์เพิ่มเติม ดังนี้

4.1 ควรมีการปรับลายเส้นเพื่อไม่ให้ความแข็งเกินไป รวมถึงการนำโทนสีของไทยโทนเข้ามาช่วยให้คาแรคเตอร์มีความเป็นไทยที่มีความละมุนอ่อนโยนมากยิ่งขึ้น

4.2 ควรมีการเพิ่มเอกลักษณ์ความเป็นไทยให้กับตัวการ์ตูน ที่สามารถสื่อถึงที่มาของตัวละครเป็นตัวละครจากวรรณคดีไทย เพื่อนำไปใช้ในการผลิตเป็นสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 4-6 ปี



บรรณานุกรม

- Brenner, R. (2011). Comics and Graphic Novels. *Children's and Young Adult Literature*. P. E. Shelby A. Wolf. Karen Coats, and Christine A. Jenkins. 270 Madison Avenue, New York, NY 10016, Routledge: 256-267.
- ED-TECH, บ. (2558). "การเล่านิทานสำหรับเด็กปฐมวัย." from สืบค้นจาก <http://www.edtechbooks.com/articles/42147662/index.php?mo=29>.
- jaruwan wan suttimusig (2554). "องค์ประกอบศิลป์ (Composition) คือ?". from สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/417795>.
- Jean Piaget (1964). "Cognitive development in children: Piaget development and learning." from Retrieved from <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/tea.3660020306>.
- Mackey, M. (2011). Spinning Off Toy, Television, Tie-Ins, and Technology. *Children's and Young Adult Literature*. P. E. Shelby A. Wolf. Karen Coats, and Christine A. Jenkins. 270 Madison Avenue, New York, NY 10016, Routledge: 495-505.
- News, T. (2561). "ฉลองครบรอบ 80 ปี Marvel Comics : จากเส้นการ์ตูนสู่จักรวาลมาร์เวล." from สืบค้นจาก <https://www.trueplookpanya.com/blog/content/74768/-blo-ent-entmov-stocom-sto->.
- Pantip (2562). "บทบาทของนางผีเสื้อสมุทร และนางเงือกในเรื่อง พระอภัยมณี รามเกียรติ์ และ The Little Mermaid." from สืบค้นจาก <https://pantip.com/topic/39072462>.
- กัญญาธิภัทร์ กฤดากร and อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์ (2560) การเล่าเรื่องและการประกอบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำรายได้สูงสุดของมาร์เวลสตูดิโอ. 3, 11
- คมชัดลึก (2553). "ดื่มด่ำในโลกวรรณคดี-ท่องไปในโลกจินตนาการกับงาน เทศกาลหนังสือเด็ก และเยาวชน ครั้งที่ 8." from สืบค้นจาก <https://www.komchadluek.net/news/lifestyle/66139>.
- เฉลิมรัฐ พิกุล (2556). การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ การ์ตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย กรณีศึกษา จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ชฎานิส นาศิริรักษ์ (2556). การดัดแปลงพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นสื่อร่วมสมัย.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ

เกียรติยศ ประพฤติชอบ “การ์ตูน” สื่อที่น่าจับตา มาพร้อมมูลค่าที่จับใจ. วารสารการสื่อสารและการจัดการ หน้าที่ 1, 1

ปนิธดา สมตระกูล (2552). การสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และการออกแบบศิลปกรรม ในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันจากพุทธประวัติ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (2562). "เลี้ยงลูกให้ได้ดี." from สืบค้นจาก

<https://www.facebook.com/prasertpp/photos/a.173967896285046/818159545199208/?type=3&theater>.

ป้าหิมพานต์ (2555). "สัตว์ประหลาดหิมพานต์." from สืบค้นจาก <https://my.dek-d.com/maetaweejuksurit/writer/viewlongc.php?id=761784&chapter=51>.

พงศกร ศรีชูวงศ์ (2556). การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษา ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กปฐมวัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ

พัชรมณท์ ศุภสุข (2556). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยโดยการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

ไพเราะ เรืองศิริ (2524). ความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กในภาคตะวันออกของประเทศไทย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

มหาวิทยาลัยบูรพา (2554). "สุนทรภู่ครูกลอนกระฉ่อนชื่อ." from สืบค้นจาก

http://www.uniserv.buu.ac.th/forum2/pop_printer_friendly.asp?TOPIC_ID=4786.

ลงทุนแมน (2557). "สรุปประวัติ Stan Lee ผู้สร้างการ์ตูน Marvel."

ศิริพจน์ เหล่ามานะเจริญ (2562). "ผีเสื้อสมุทร ของสุนทรภู่ ได้แรงบันดาลใจมาจากทั้งรามายณะ และพงศาวดารลังกา." from สืบค้นจาก

https://www.matichonweekly.com/column/article_207499.

ศิริลักษณ์ คลองข่อย (2555). การพัฒนานิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย, ร. "คู่มือสำหรับพ่อแม่ เพื่อเผยแพร่ความรู้ด้านการดูแลและพัฒนาเด็กตอน เด็กวัยอนุบาล 3-6 ปี." from สืบค้นจาก

<http://www.thaipediatrics.org/Media/media-20171010123112.pdf>.

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้, O. (2547-2560). "การจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองของอนุบาล." from สืบค้นจาก <http://www.okmd.or.th/bbl/documents/322/brain-based-learning>.

สุพัฒน์ (2556). "ความหมายของการ์ตูน." from สืบค้นจาก <http://poosampoo002.blogspot.com/2013/02/blog-post.html>.

สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร (2518). พระอภัยมณี : การศึกษาในเชิงวรรณคดีวิจารณ์. กรุงเทพฯ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. อักษรศาสตร์มหาบัณฑิต.

หนังสือแม่และลูก (2561). "พัฒนาการเด็กวัย 3-6 ปี ลูกทำอะไรได้บ้าง." from สืบค้นจาก <https://csg.dcy.go.th/th/article/children/26>.

อาภากร หนักไหล่ (2559). *ตัวละครอัตลักษณ์ในวรรณคดีไทย*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.







ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม

ชวนน้องๆ ช่วยเลือกตัวละครพระอภัยมณีในรูปแบบของ **Marvel Comics**
ที่น้องๆ ชอบมากที่สุด

ให้น้องๆ อายุ 4-6 ปี ช่วยเลือกตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่อง "พระอภัยมณี" ในรูปแบบการ์ตูน **Marvel Comics** มีทั้งหมด 5 ชุด ประกอบด้วย 1. พระอภัยมณี 2. นางเงือก 3. ผีเสื้อสมุทร 4. สุนัขจิ้งจอก 5. ม้านิลมังกร

น้องๆ อายุกี่ปีคะ

(ข้อความตอบสั้นๆ)

1. ตัวละคร "พระอภัยมณี" ที่ชอบที่สุด

☐ พระอภัยมณี 1



☐ พระอภัยมณี 2



☐ พระอภัยมณี 3



2. ตัวละคร “นางเงือก” ที่ชอบที่สุด

☐ นางเงือก 1



☐ นางเงือก 2



☐ นางเงือก 3



3. ตัวละคร “ผีเสื้อสมุทร” ที่ชอบที่สุด

☐ ผีเสื้อสมุทร 1



☐ ผีเสื้อสมุทร 2



☐ ผีเสื้อสมุทร 3



4. ตัวละคร “สุดสาคร” ที่ชอบที่สุด

☐ สุดสาคร 1



☐ สุดสาคร 2



☐ สุดสาคร 3



5. ตัวละคร “ม้านิลมังกร” ที่ชอบที่สุด

☐ ม้านิลมังกร 1



☐ ม้านิลมังกร 2



☐ ม้านิลมังกร 3





ภาคผนวก ข
แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 1
(ส่วนนำ) ชื่อโครงการวิจัย: การพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวการ์ตูนจากวรรณคดีไทย ตามรูปแบบ ของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี
(ส่วนผู้สัมภาษณ์) ชื่อ-สกุล ผู้สัมภาษณ์: นางสาว ณัฐภา เบญจกิจนิตี.....วัน/เดือน/ปี ที่สัมภาษณ์..... เวลา :สถานที่ :
(ส่วนผู้ถูกสัมภาษณ์) ผู้ถูกสัมภาษณ์ :ผ.ศ.สุภาวดี จัยสุระ.....สถานะ : ..(ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ)..... ระดับการศึกษา :อายุงาน :
(ส่วนคำถาม) 1. ท่านคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนา Character Design จากวรรณคดีไทยตามรูปแบบ Marvel Comics กรณีศึกษาพระอภัยมณี?.....
2. ในด้านการออกแบบ ท่านคิดว่าการออกแบบและพัฒนา Character Design จากวรรณคดีไทยตามรูปแบบ Marvel Comics กรณีศึกษาพระอภัยมณี สามารถสร้างการจดจำให้เยาวชนหันมาสนใจวรรณคดีไทยมากขึ้น หรือไม่?.....
3. จากภาพวาดตัวละคร 5 ตัว ที่ถูกคัดเลือกโดยเด็กอายุระหว่าง 4-6 ปี 100 คน โดยภาพรวมแล้ว ท่านคิดว่าควร ปรับปรุงพัฒนาเพิ่มเติมในส่วนใด?.....
4. ท่านคิดว่าการออกแบบตัวการ์ตูนแบบ Marvel Comics สามารถสื่อสารและสร้างความดึงดูดความสนใจใน เด็กได้หรือไม่?.....
5. ภาพรวมของการออกแบบการ์ตูนชุดพระอภัยมณี ตามรูปแบบ Marvel Comics หากนำไปใช้ในด้านธุรกิจควร เหมาะกับผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับเด็กประเภทใด?.....

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 2	
(ส่วนนำ)	
ชื่อโครงการวิจัย: การพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวการ์ตูนจากวรรณคดีไทย ตามรูปแบบของมาร์เวล คอมีกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี	
(ส่วนผู้สัมภาษณ์)	
ชื่อ-สกุล ผู้สัมภาษณ์: นางสาว ณัฐภา เบญจกิจนิต.....วัน/เดือน/ปี ที่สัมภาษณ์:.....	
เวลา :สถานที่ :.....	
(ส่วนผู้ถูกสัมภาษณ์)	
ผู้ถูกสัมภาษณ์ : คุณ อาทิตย์ วรรณการ.....สถานะ : (ผู้ประกอบการธุรกิจสอนศิลปะสำหรับเด็ก).....	
ระดับการศึกษา :อายุงาน :	
(ส่วนคำถาม)	
1. ท่านคิดเห็นอย่างไรในด้านประโยชน์ในการออกแบบการ์ตูน Character Design จากวรรณคดีไทยตามรูปแบบ Marvel Comics กรณีศึกษาพระอภัยมณี?	
.....	
.....	
2. การออกแบบตัวการ์ตูนตามรูปแบบของ Marvel Comics สามารถสร้างความน่าสนใจให้กับตัวการ์ตูนจากวรรณคดีไทยได้หรือไม่?	
.....	
.....	
3. ท่านคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการใช้สีเส้นตามรูปแบบของ Marvel Comics ในการ์ตูนจากวรรณคดีไทย เพื่อดึงดูดความสนใจในเด็ก?	
.....	
.....	
4. ท่านคิดว่าการออกแบบการ์ตูน Character Design พระอภัยมณี ในรูปแบบ Marvel Comics สามารถส่งเสริมพัฒนาทักษะเพื่อการต่อยอดในด้านศิลปะของเด็กได้หรือไม่?	
.....	
.....	
5. ท่านคิดว่าการออกแบบ Character Design ตัวการ์ตูนพระอภัยมณีในรูปแบบของ Marvel Comics จำเป็นหรือไม่ที่ต้องใช้ลายเส้นแบบไทย จึงจะสามารถสื่อถึงความเป็นมาของวรรณคดีไทย?	
.....	
.....	

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 3
(ส่วนนำ) ชื่อโครงการวิจัย: การพัฒนาการออกแบบรูปลักษณ์ตัวการ์ตูนจากวรรณคดีไทย ตามรูปแบบของมาร์เวล คอมิกส์ กรณีศึกษาวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี
(ส่วนผู้สัมภาษณ์) ชื่อ-สกุล ผู้สัมภาษณ์.....นางสาว ณัฐภา เบญจกิจนิธิ.....วัน/เดือน/ปี ที่สัมภาษณ์..... เวลา :สถานที่ :
(ส่วนผู้ถูกสัมภาษณ์) ผู้ถูกสัมภาษณ์ : Facebook Page: Happy Kids Shop สถานะ :(ผู้ประกอบการด้านธุรกิจสินค้าสำหรับเด็ก.)..... ระดับการศึกษา :อายุงาน :
(ส่วนคำถาม) 1. ท่านคิดว่าการ์ตูนพระอภัยมณี ที่ออกแบบตามรูปแบบของ Marvel Comics สามารถดึงดูดความสนใจในเด็กหรือไม่ ? 2. ท่านคิดว่าการ์ตูนพระอภัยมณี ตามรูปแบบของ Marvel Comics เหมาะสมที่จะนำไปผลิตเป็นสินค้าสำหรับเด็กประเภทใดมากที่สุด ? 3. ท่านคิดว่าภาพการ์ตูนพระอภัยมณี ตามรูปแบบของ Marvel Comics สามารถทำให้เด็กสนใจอยากติดตามเรื่องราว ที่มา ของตัวการ์ตูนมากขึ้นหรือไม่?..... 4. ท่านคิดว่าควรปรับปรุงภาพการ์ตูนพระอภัยมณี ตามรูปแบบของ Marvel Comics ในด้านใดเพื่อให้เหมาะกับสินค้าสำหรับเด็ก?..... 5. ท่านคิดว่าควรมีตัวการ์ตูนจากวรรณคดีไทย ที่ออกแบบตามรูปแบบของ Marvel Comics ไปอยู่ในผลิตภัณฑ์ต่างๆสำหรับเด็กเพิ่มขึ้นหรือไม่ เพราะเหตุใด?.....

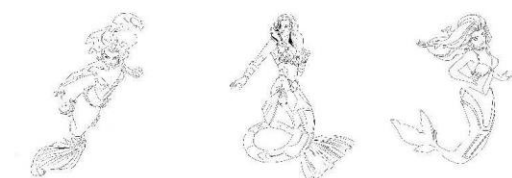


ภาพร่างตัวละครจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณีในรูปแบบของมาร์เวล คอเมกส์

1. พระอภัยมณี



2. นางเงือก



3. ผีเสื้อสมุทร



4. สุนัขจิ้งจอก



5. ม้านิลมังกร



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ณัฐภา เบญจกิจนิติ
วัน เดือน ปี เกิด	20 พฤษภาคม 2520
สถานที่เกิด	เพชรบูรณ์
วุฒิการศึกษา	มัธยมศึกษา:โรงเรียนสายน้ำผึ้ง ปริญญาตรี: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มศว ประสานมิตร ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบเพื่อธุรกิจ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	322/294 หมู่บ้านอยู่เจริญ ซ.14 ถ.ไศยก-ดินแดง เขตดินแดง แขวงดินแดง กรุงเทพฯ 10400

